Ergänzung zum Handbuch

für

Avid Xpress® Pro
Avid Xpress DV

make manage move | media™ Avid®

Copyright und Haftungsausschluss

Sämtliche technischen Daten können ohne Vorankündigung geändert werden und begründen keine Verpflichtung seitens Avid Technology, Inc. Die im vorliegenden Dokument beschriebene Software wird auf der Grundlage eines Lizenzvertrags zur Verfügung gestellt. Eine Kopie dieses Lizenzvertrags finden Sie auf der Website von Avid unter www.avid.com. Die Bedingungen des Vertrags sind auch im Produkt selbst in demselben Verzeichnis wie die Software enthalten. Die Software darf nicht in Einzelteile zerlegt und nur in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieses Vertrags genutzt und kopiert werden. Es ist gesetzlich verboten, die Software auf einen Datenträger zu kopieren, sofern dies nicht ausdrücklich im Lizenzvertrag gestattet ist. Avid-Produkte oder Teile dieser Produkte sind durch eines oder mehrere der folgenden US-Patente geschützt: 4,746,994; 4,970,663; 5,045,940; 5,063,448; 5,077,604; 5,245,432; 5,267,351; 5,309,528; 5,325,200; 5,355,450; 5,396,594; 5,440,348; 5,452,378; 5,467,288; 5,513,375; 5,528,310; 5,557,423; 5,568,275; 5,577,190; 5,583,496; 5,584,006; 5,627,765; 5,634,020; 5,640,601; 5,644,364; 5,654,737; 5,701,404; 5,715,018; 5,719,570; 5,724,605; 5,726,717; 5,729,673; 5,731,819; 5,745,637; 5,752,029; 5,754,180; 5,754,851; 5,781,188; 5,799,150; 5,812,216; 5,828,678; 5,842,014; 5,852,435; 5,883,670; 5,889,532; 5,892,507; 5,905,841; 5,912,675; 5,929,836; 5,929,942; 5,930,445; 5,930,797; 5,946,445; 5,966,134; 5,977,982; 5,986,584; 5,987,501; 5,995,079; 5,995,115; 5,999,190; 5,999,406; 6,009,507; 6,011,562; 6,014,150; 6,016,152; 6,016,380; 6,018,337; 6,023,531; 6,023,703; 6,031,529; 6,035,367; 6,038,573; 6,052,508; 6,058,236; 6,061,758; 6,072,796; 6,084,569; 6,091,422; 6,091,778; 6,105,083; 6,118,444; 6,128,001; 6,128,681; 6,130,676; 6,134,379; 6,134,607; 6,137,919; 6,141,007; 6,141,691; 6,154,221; 6,157,929; 6,160,548; 6,161,115; 6,167,404; 6,174,206; 6,192,388; 6,198,477; 6,201,531; 6,208,357; 6,211,869; 6,212,197; 6,215,485; 6,223,211; 6,226,005; 6,226,038; 6,229,576; 6,239,815; 6,249,280; 6,269,195; 6,271,829; 6,301,105; 6,310,621; 6,314,403; 6,317,142; 6,317,153; 6,317,158; 6,317,515; 6,327,253; 6,330,369; 6,336,093; 6,337,880; 6,339,531; 6,351,557; 6,353,437; 6,353,862; 6,357,047; 6,374,336; D352,278; D372,478; D373,778; D392,267; D392,268; D392,269; D395,291; D396,853; D398,912. Weitere US- und internationale Patente sind beantragt. Kein Teil des vorliegenden Dokuments darf ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Avid Technology, Inc. auf irgendeine Art und Weise und für irgendeinen Zweck vervielfältigt oder übertragen werden, weder auf elektronischem noch auf mechanischem Wege, Fotokopie oder handschriftliche Kopie eingeschlossen.

Copyright © 2003 Avid Technology, Inc. und seine Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Apple Computer, Inc. gefordert:

APPLE COMPUTER, INC. ÜBERNIMMT KEINERLEI GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH stillschweigend, BEZÜGLICH DIESES PRODUKTS, SEINER MARKTGÄNGIGKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. IN EINIGEN STAATEN IST DER AUSSCHLUSS stillschweigendER GEWÄHRLEISTUNGEN NICHT ZULÄSSIG. DIE OBEN GENANNTEN AUSSCHLÜSSE GELTEN DAHER NICHT ZWANGSLÄUFIG FÜR SIE. DIESE GARANTIE RÄUMT IHNEN BESTIMMTE RECHTE EIN. ES KÖNNEN IHNEN JE NACH AKTUELLER RECHTSLAGE AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN.

Der nachstehende Haftungsausschluss wurde von Sam Leffler und Silicon Graphics, Inc. für die Benutzung ihrer TIFF-Bibliothek gefordert:

Copyright © 1988-1997 Sam Leffler
Copyright © 1991–1997 Silicon Graphics, Inc.

Die Erlaubnis, diese Software [d. h. die TIFF-Bibliothek] und die dazugehörige Dokumentation zu welchen Zwecken auch immer zu benutzen, vervielfältigen, modifizieren, vertreiben und zu verkaufen, wird hiermit kostenfrei unter den folgenden Voraussetzungen gewährt: (i) Die vorstehenden Urheberrechtsinformationen und die vorliegende Genehmigung müssen in allen Kopien der Software und der dazugehörigen Dokumentation erscheinen und (ii) die Namen „Sam Leffler“ und „Silicon Graphics“ dürfen nicht ohne die vorherige ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sam Leffler und Silicon Graphics zu Werbezwecken in Verbindung mit der Software verwendet werden.

DIESE SOFTWARE WIRD „WIE BESEHEN“ UND UNTER AUSSCHLUSS JEDWEDER GEWÄHRLEISTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH, IMPLIZIERT NOCH IN SONSTIGER FORM, EINSCHLIESSLICH UND OHNE EINSCHRÄNKUNG JEDWEDER GEWÄHRLEISTUNG HINSICHTLICH IHRER MARKTGÄNGIGKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK GELIEFERT.

IN KEINEM FALL ÜBERNEHMEN SAM LEFFLER ODER SILICON GRAPHICS IRGENDWELCHE HAFTUNG FÜR BESONDERE, ZUFÄLLIGE ODER INDIREKTE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN JEDWEDER ART ODER FÜR IRGENDWELCHE SCHÄDEN AUFGRUND VON BETRIEBSUNTERBRECHUNG, VERLUST VON GESCHÄFTSDATEN ODER FINANZIELLEM VERLUST, UNABHÄNGIG DAVON, OB SIE AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDEN, UND AUFGRUND IRGENDEINER HAFTUNGSTHEORIE, DIE SICH AUS

DEM EINSATZ ODER IN VERBINDUNG MIT DEM EINSATZ ODER DER LEISTUNG DIESER SOFTWARE ERGIBT.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von der Independent JPEG Group gefordert:

Diese Software basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Paradigm Matrix gefordert:

Teile dieser Software sind von Paradigm Matrix lizenziert.

Die nachstehenden Haftungsausschlüsse werden von Ray Sauers Associates, Inc. gefordert:

„Install-It“ ist von Ray Sauers Associates, Inc. lizenziert. Endbenutzer sind nicht berechtigt, „Install-It“ zur Herleitung eines äquivalenten Source Codes zu disassemblieren oder zu dekompilieren. Keinesfalls kann Ray Sauers Associates, Inc. für Schäden haftbar gemacht werden, die auf eine Nichterfüllung von Verpflichtungen durch den Wiederverkäufer zurückzuführen sind oder bei der Benutzung der Produkte des Wiederverkäufers oder der Software entstehen. Dasselbe gilt auch für irgendwelche anderen Schäden (einschließlich, aber nicht beschränkt auf zufällige, direkte, indirekte, besondere Schäden oder Folgeschäden sowie Schäden aus entgangenem Gewinn) sowie für Schäden, die aus der wie auch immer (einschließlich urheberrechtlichen oder patentrechtlichen Gründen oder aufgrund von Datenverlust) bedingten Unmöglichkeit oder Unfähigkeit entstehen, die Produkte des Wiederverkäufers oder die Software zu benutzen, selbst dann, wenn Ray Sauers Associates auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde oder von der Möglichkeit solcher Schäden wusste bzw. hätte wissen müssen.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Videomedia, Inc. gefordert:

„Videomedia, Inc. übernimmt keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Garantien bezüglich dieses Produkts, einschließlich der Garantien für die Marktgängigkeit oder für einen bestimmten Zweck.“

„Diese Software enthält V-LAN Ver. 3.0-Befehlsprotokolle, die mit V-LAN Ver. 3.0-Produkten, entwickelt von Videomedia, Inc., sowie V-LAN Ver. 3.0-kompatiblen, von Drittanbietern unter der Lizenz von Videomedia, Inc. entwickelten Produkten kommunizieren. Die Verwendung dieser Software ermöglicht eine „bildgenaue“ Steuerung beim Schneiden mit geeigneten Bandmaschinen, Videorecordern u.ä.“

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Altura Software, Inc. für die Verwendung seiner Mac2Win-Software mit Sample-Quellcode gefordert:

©1993–1998 Altura Software, Inc.

Der folgende Haftungsausschluss wird von der Ultimatte Corporation gefordert:

Bestimmte Echtzeitfunktionen für Compositing werden unter einer Lizenz für diese spezifische Technologie von Ultimatte Corporation bereitgestellt und sind urheberrechtlich geschützt.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von 3Prong.com, Inc. gefordert:

Bestimmte Waveform- und Vektordarstellungsfunktionen werden unter Lizenz von 3Prong.com bereitgestellt.

Betr. Benutzer in Regierungsdienststellen. Beschränkte Rechte

BESCHRÄNKTE RECHTE DER U.S.-REGIERUNG. Diese Software und die dazugehörige Dokumentation sind „kommerzielle Computer-Software“ bzw. „Dokumentation zu kommerzieller Computer-Software“. Wird solche Software oder Dokumentation von einer Abteilung oder Behörde der Regierung der Vereinigten Staaten oder in ihrem Namen erworben, unterliegen alle Rechte bezüglich dieser Software und Dokumentation den Bestimmungen der Lizenzvereinbarung gemäß FAR §12.212(a) und/oder DFARS §227.7202-1(a).

Marken

888 I/O, AirPlay, AirSPACE, AirSPACE HD, AniMatte, AudioSuite, AudioVision, AutoSync, Avid, AVIDdrive, AVIDdrive Towers, AvidNet, AVIDstripe, Avid Unity, Avid Xpress, AVX, CamCutter, DAE, D-Fi, D-fx, Digidesign, Digidesign Audio Engine, Digidesign Intelligent Noise Reduction, DINR, D-Verb, Equinox, ExpertRender, FieldPak, Film Composer, FilmScribe, HIIP, HyperSPACE, HyperSPACE HDCAM, IllusionFX, Image Independence, Intraframe, iS9, iS18, iS23, iS36, Lo-Fi, Magic Mask, make manage move | media, Marquee, Matador, Maxim, MCXpress, Media Composer, MediaDock, MediaDock Shuttle, Media Fusion, Media Illusion, MediaLog, Media Reader, Media Recorder, MEDIArray, MediaShare, Meridien, MetaSync, NaturalMatch, NetReview, NewsCutter, OMF, OMF Interchange, OMM, Open Media Framework, Open Media Management, ProEncode, Pro Tools, QuietDrive, Recti-Fi, rS9,

rS18, Sci-Fi, Softimage, Sound Designer II, SPACE, SPACEShift, Symphony, Trilligent, UnityRAID, Vari-Fi, Video Slave Driver und VideoSPACE sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Avid Technology, Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

iNEWS und Media Browse sind Marken von iNews, LLC.

Abekas ist eine eingetragene Marke von Accom, Inc. Acrobat, Adobe, After Effects, Photoshop und Reader sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Adobe Systems Incorporated in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alias und Wavefront sind Marken von Alias|Wavefront, einer Abteilung von Silicon Graphics Limited. Amiga ist eine eingetragene Marke von Amiga, Inc. Chyron ist eine eingetragene Marke der Chyron Corporation. Cineon und Photo CD sind Marken der Eastman Kodak Company. FaderMaster Pro ist eine eingetragene Marke von JL Cooper, einer Abteilung von Sound Technology. Focusrite ist eine eingetragene Marke von Focusrite Audio Engineering Ltd. GIF ist eine Dienstleistungsmarke und Eigentum von CompuServe Incorporated. IBM und OS/2 sind eingetragene Marken der International Business Machines Corporation. Finder, Macintosh, Mac OS und QuickDraw sind Marken von Apple Computer, Inc., eingetragen in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. media cleaner ist eine Marke von Autodesk, Inc. eingetragen in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Microsoft, Windows und Windows NT sind Marken bzw. eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. MIDIMAN und MIDISPORT sind Marken von M-Audio. Paintbrush ist eine Marke der Zsoft Corporation. Pixar ist eine eingetragene Marke von Pixar Animation Studios. QuickTime und das QuickTime-Logo sind unter Lizenz von Apple Computer, Inc. verwendete Marken. SGI und Silicon Graphics sind eingetragene Marken von Silicon Graphics, Inc. Sun Raster ist eine Marke von Sun Microsystems, Inc. TARGA ist eine Marke von Pinnacle Systems, Inc., die in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern eingetragen ist. Unicode ist eine Marke von Unicode, Inc. Video Toaster ist eine Marke von Newtek. X Window System ist eine Marke von X Consortium, Inc. Yamaha ist eine eingetragene Marke der Yamaha Corporation of America. Alle anderen Marken im vorliegenden Dokument sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Filmmaterial

Arri: mit freundlicher Genehmigung von Arri™/Fauer - John Fauer, Inc.
Bell South „Anticipation“: mit freundlicher Genehmigung von Two Headed Monster (Tucker/Wayne Atlanta/GMS).
Canyonlands: mit freundlicher Genehmigung des National Park Service/Department of the Interior.
Eco Challenge British Columbia: mit freundlicher Genehmigung von Eco Challenge Lifestyles, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Eco Challenge Morocco: mit freundlicher Genehmigung von Discovery Communications, Inc.
It’s Shuttletime: mit freundlicher Genehmigung von BCP & Canadian Airlines.
Nestlé Coffee Crisp: mit freundlicher Genehmigung von MacLaren McCann Canada.
Saturn „Calvin Egg“: mit freundlicher Genehmigung von Cossette Communications.
„Tigers: Tracking a Legend“: mit freundlicher Genehmigung von www.wildlifeworlds.com.
Windhorse: mit freundlicher Genehmigung von Paul Wagner Productions.

Ergänzung zum Benutzerhandbuch für Avid Xpress Pro, Avid Xpress DV • Teilenummer 030-05717-04 • September 2003

Inhaltsverzeichnis

Informationen zu diesem Handbuch 15

An wen richtet sich diese Ergänzung? 15
Zu diesem Handbuch 15
Symbole und Konventionen 16
Wenn Sie Hilfe brauchen 19
Aufrufen des Tutorial und der Online-Bibliothek. 20
Anregungen zur Dokumentation. 21
Bestellen der Dokumentation 21
Avid-Schulungsprogramm 21

Anhang A **Optionen für Einstellungen**. 23

Audioeinstellungen 24
Audio-Projekteinstellungen. 25
Audio-Projekteinstellungen: Registerkarte „Haupt“ 25
Audio-Projekteinstellungen: Registerkarte „Eingang“ 28
Audio-Projekteinstellungen: Registerkarte „Ausgabe“ 29
Audio-Projekteinstellungen: Registerkarte „Hardware“ 31
Bin-Einstellungen 32
Erfassungseinstellungen 33
Erfassungseinstellungen: Registerkarte „Allgemein“ 34
Erfassungseinstellungen: Registerkarte „Batch“ 35
Erfassungseinstellungen: Registerkarte „Bearbeiten“ 37
Erfassungseinstellungen: Registerkarte „Mediendateien“ 37
Erfassungseinstellungen: Registerkarte „DV-Optionen“ 38
Korrekturmodus-Einstellungen 38
Korrekturmodus-Einstellungen: Registerkarte „Funktionen“ 39
Korrekturmodus-Einstellungen: Registerkarte „AutoKorrektur“ 40

Bandmaschinenkonfiguration 42
Bandmaschineneinstellungen 43
Bandmaschineneinstellungen 44
Einstellungen für Wiedergabeverzögerung 46
Exporteinstellungen. 46
Optionen der Exporteinstellungen 47
Exporteinstellungen: QuickTime-Referenz 49
Exporteinstellungen: Optionen für QuickTime-Filmexport 52
Exporteinstellungen: QuickTime-Film 55
Exporteinstellungen: QuickTime-Komprimierung 57
Exporteinstellungen: DV-Stream 63
Exporteinstellungen: OMFI und AAF 64
Exporteinstellungen: AVI (nur Windows) 67
Exporteinstellungen: AVI-Videokomprimierung (nur Windows) 69
Exporteinstellungen: Audio 71
Exporteinstellungen: Grafik 72
Exporteinstellungen: Grafikformat 73
Film- und 24p-Einstellungen 78
Allgemeine Einstellungen 79
Importeinstellungen. 80
Importeinstellungen: Registerkarte „Bild“ 80
Importeinstellungen: Registerkarte „OMFI“. 85
Importeinstellungen: Registerkarte „Shot Log“ 86
Einstellungen für die Benutzeroberfläche 87
Einstellungen der Benutzeroberfläche: Registerkarte „Allgemein“ 87
Einstellungen der Benutzeroberfläche: Registerkarte „Darstellung“ 89
Tastatureinstellungen 91
Einstellungen zur Medienerstellung 92
Einstellungen zur Medienerstellung: Registerkarte „Laufwerkfilterung“. 92
Einstellungen zur Medienerstellung: Registerkarte „Andere“ 93
PortServer-Einstellungen 94
Rendereinstellungen 94

Sichere Farben - Einstellungen 99
Skripteinstellungen 100
Einstellungen für die Soundkartenkonfiguration 101
Timeline-Einstellungen 102
Timeline-Einstellungen: Registerkarte „Anzeige“ 102
Timeline-Einstellungen: Registerkarte „Bearbeiten“ 103
Trimmeinstellungen 105
Trimmeinstellungen: Registerkarte „Schleifenwiedergabe“ 105
Trimmeinstellungen: Registerkarte „Funktionen“ 105
Videodarstellung 106
Arbeitsbereichseinstellungen 107

Anhang B **AudioSuite-Plug-Ins** 109

Aufrufen der AudioSuite-Plug-Ins 110
Haupt-Plug-Ins in AudioSuite 110
D-fx Chorus 112
Optimaler Einsatz von D-fx Chorus 112
Parameter für D-fx Chorus 112
D-fx Flanger 114
Optimaler Einsatz von D-fx Flanger 114
Parameter für D-fx Flanger 114
D-Verb 116
Optimaler Einsatz von D-Verb 116
Parameter für D-Verb 117
D-fx Multi-Tap Delay 119
Optimaler Einsatz von D-fx Multi-Tap Delay 119
D-fx Multi-Tap Delay (Parameter für) 119
D-fx Ping-Pong Delay 120
Parameter für D-fx Ping-Pong Delay 120
Broadband Noise Reduction (BNR) 121
Focusrite d3 122
Maxim 122
Digidesign D-Fi 123
Weitere unterstützte Plug-Ins 123

Beschreibung der Haupt-Plug-Ins in AudioSuite 124
Compressor 124
Optimales Ausnutzen der Komprimierung 124
Parameter für Compressor 125
Limiter 127
Parameter für Limiter 128
Expander-Gate 129
Parameter für Expander-Gate 129
Gate 131
Parameter für Gate 131
EQ 132
Parameter für EQ II 133
Invert 134
Duplicate 134
Mod Delay 135
Parameter für Mod Delay 135
Normalize 136
Gain 137
Reverse 138
DC Offset Removal 138
Signal Generator 138
Time Compression Expansion 139
Parallelverarbeitung im Masterclip-Modus 140
Parameter für Time Compression Expansion 140
Pitch Shift 144
Parameter für Pitch Shift 145

Anhang C **Dateiformat-Spezifikationen** 147

Grafikdateien (Bilddateien) 147
Vorbereiten von Grafikdateien zum Import 150
Importspezifikationen für Grafikdateien 150
Animationsdateien 157
Audiodateiformate 161
OMFI-Dateien 162
Format „MXF“ 164
Halbbilddominanz bei Grafikimporten und -exporten 164

Anhang D **Avid-Log-Spezifikationen** 169
Avid-Log-Spezifikationen 169
Avid-Log-Spezifikationen 170
Globale Überschriften 171
Spaltenüberschriften 172
Dateneinträge 176
Beispiel für eine Avid-Log-Datei 179

Anhang E **Konfigurieren von externen Fadern oder Mixern** 181
Unterstützte Fader 182
Anschließen von Geräten über serielle und MIDI-Anschlüsse 184
Unterschiede zwischen dem Macintosh-G4- und dem Windows-System 184
Anschließen des USB-Hub an einem G4-System (nur Macintosh) 185
Anschließen der USB-Geräte am USB-Hub (nur Macintosh) 186
Anschließen eines USB-zu-MIDI-Konverters 187
Anschließen von JL Cooper-Fader-Controllern 188
Anschließen des Yamaha 01V-Mixers 190
Konfigurieren von USB-zu-MIDI-Software 192
Installieren der USB-zu-MIDI Software (Windows) 192
Installieren der USB-zu-MIDI-Software (Macintosh) 193
Testen des externen Faders 194
Umschalten zwischen MIDI-Verbindungen am USB-zu-MIDI-Konverter (Windows) 195
Umschalten zwischen MIDI-Verbindungen am USB-zu-MIDI-Konverter (Macintosh) 196
Fehlerbehebung bei MIDI-Verbindungen 197
FaderMaster Pro und MCS-3000X 199
Testen des externen Faders 199
Tasten des MCS-3000X 200
Snap-Modus des MCS-3000X 201
Verkoppeln der Fader auf dem FaderMaster Pro-Fader 202
Yamaha 01V-Digitalmixer 203
Einrichten des Digitalmixers Yamaha 01V 204

Initialisieren des Yamaha 01V 204
Konfigurieren des Mixers 205
Starten der Avid-Anwendung mit angeschlossenem Yamaha 01V 205
Betriebshinweise für den Yamaha 01V-Mixer. 206
Soloschalten von Kanälen des Avid-Systems 207

Anhang F **Unterstützung internationaler Zeichen** 209

Betriebssystem in der lokalen Sprache (nur Windows). 210
Wählen einer Landeseinstellung auf einem englischen Betriebssystem 210
Unterstützung von nichtenglischen Zeichen (Macintosh) 211
Ändern der Sprache in den Systemeinstellungen (nur Macintosh) 212
Angeben der Sprache im Dialogfeld „Information:“ (nur Macintosh) 214
Unterstützung von nichtenglischen Zeichen (Windows) 215
Tastenzuordnung für fremdsprachige Tastaturen 221
Verschieben älterer Projekte in diese Version (nur Windows) 222
Empfehlungen und Einschränkungen 224
Avid unterstützt Englisch und ein weiteres Gebietsschema 224
Eingeben von ASCII-Zeichen auf Double-Byte-Systemen 224
EDL-Manager speichert diakritische Zeichen oder chinesische Schriftzeichen nicht 225
Beim Benennen von Avid-Elementen zu vermeidende Zeichen 225

Anhang G **Arbeiten mit Broadcast Wave Format- (BWF-) Dateien** 227

Unterstützung für BWF-Dateien 227
BWF-Informationen in Bins 228
Vorbereiten benutzerdefinierter BWF-Informationen 229
Importieren und Synchronisieren von BWF-Dateien. 231
Erneutes Importieren von BWF-Dateien 233

Index 235

Tabellen

Tabelle 1 Audioeinstellungen 24
Tabelle 2 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Haupt“) 25
Tabelle 3 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Eingang“) 28
Tabelle 4 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Ausgang“) 29
Tabelle 5 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Hardware“) 31
Tabelle 6 Optionen der Bin-Einstellungen 32
Tabelle 7 Optionen der Erfassungseinstellungen (Registerkarte „Allgemein“) 34
Tabelle 8 Optionen der Erfassungseinstellungen (Registerkarte „Batch“) 35
Tabelle 9 Optionen der Erfassungseinstellungen (Registerkarte „Bearbeiten“) 37
Tabelle 10 Optionen der Erfassungeinstellungen (Registerkarte „Mediendateien“) 37
Tabelle 11 Optionen der Erfassungseinstellungen (Registerkarte „DV-Optionen“) 38
Tabelle 12 Optionen der Korrekturmodus-Einstellungen (Registerkarte „Funktionen“) 39
Tabelle 13 Optionen der Korrekturmodus-Einstellungen (Registerkarte „AutoKorrektur“) 40
Tabelle 14 Optionen der Einstellungen für Bandmaschinen-konfiguration 42
Tabelle 15 Optionen der Bandmaschineneinstellungen 43
Tabelle 16 Optionen der Bandmaschineneinstellungen 44
Tabelle 17 Optionen der Einstellungen für Wiedergabe-verzögerung 46
Tabelle 18 Optionen der Exporteinstellungen 47
Tabelle 19 Exporteinstellungen – Optionen für QuickTime-Referenz 49

Tabelle 20 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Filmexport) 52
Tabelle 21 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Film) 55
Tabelle 22 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Komprimierung) 57
Tabelle 23 Optionen der Exporteinstellungen (DV-Stream) 63
Tabelle 24 Optionen der Exporteinstellungen (OMFI und AAF) 64
Tabelle 25 Optionen der Exporteinstellungen (AVI) 67
Tabelle 26 Optionen der Exporteinstellungen (AVI-Videokomprimierung) 69
Tabelle 27 Optionen der Exporteinstellungen (Audio) 71
Tabelle 28 Optionen der Exporteinstellungen (Grafik) 72
Tabelle 29 Optionen der Exporteinstellungen (Grafikformat) 73
Tabelle 30 Optionen der Film- und 24p-Einstellungen 78
Tabelle 31 Optionen der allgemeinen Einstellungen 79
Tabelle 32 Optionen der Importeinstellungen (Registerkarte „Bild“) 80
Tabelle 33 Optionen der Importeinstellungen (Registerkarte „OMFI“) 85
Tabelle 34 Optionen der Importeinstellungen (Registerkarte „Shot Log“) 86
Tabelle 35 Optionen der Benutzeroberflächeneinstellungen (Registerkarte „Allgemein“) 87
Tabelle 36 Optionen der Benutzeroberflächeneinstellungen (Registerkarte „Darstellung“) 89
Tabelle 37 Optionen der Einstellungen zur Medienerstellung (Registerkarte „Laufwerkfilterung“) 92
Tabelle 38 Optionen der Einstellungen zur Medienerstellung (Registerkarte „Andere“) 93
Tabelle 39 Optionen der PortServer-Einstellungen 94
Tabelle 40 Optionen für Rendereinstellungen 94
Tabelle 41 Optionen im Dialogfeld „Sichere Farben - Einstellungen“ 99
Tabelle 42 Optionen im Dialogfeld „Skripteinstellungen“ 100
Tabelle 43 Einstellungen für die Soundkartenkonfiguration 101

Tabelle 44 Optionen im Dialogfeld „Timeline-Einstellungen“ (Registerkarte „Anzeige“) 102
Tabelle 45 Optionen im Dialogfeld „Timeline-Einstellungen“ (Registerkarte „Bearbeiten“) 103
Tabelle 46 Optionen der Trimmeinstellungen (Registerkarte „Schleifenwiedergabe“) 105
Tabelle 47 Optionen der Trimmeinstellungen (Registerkarte „Funktionen“) 105
Tabelle 48 Optionen im Dialogfeld „Videodarstellung“ 106
Tabelle 49 Optionen der Arbeitsbereichseinstellungen 107
Tabelle 50 Parameter für Compressor 125
Tabelle 51 Parameter für Limiter 128
Tabelle 52 Parameter für Expander-Gate 129
Tabelle 53 Parameter für Gate 131
Tabelle 54 Parameter für EQ II 133
Tabelle 55 Parameter für Mod Delay 135
Tabelle 56 Time Compression Expansion Parameter 141
Tabelle 57 Parameter für Pitch Shift 145
Tabelle 58 Importspezifikationen für Grafikdateien 151
Tabelle 59 Importspezifikationen für Animationsdateien 158
Tabelle 60 Import- und Exportspezifikationen für QuickTime-Dateien 159
Tabelle 61 Import- und Exportspezifikationen für AVI-Dateien (nur Windows) 160
Tabelle 62 Importspezifikationen für OMFI-Dateien 162
Tabelle 63 Empfohlene Halbbildeinstellungen für Zwei-Halbbilder-Import und -Export 166
Tabelle 64 Globale Überschriften in Avid-Log-Dateien 171
Tabelle 65 Spaltenüberschriften in Avid-Log-Dateien 173
Tabelle 66 Datenüberschriften in Avid-Log-Dateien 176
Tabelle 67 Fader-Funktionen 182

Informationen zu diesem Handbuch

Die Anhänge in diesem Dokument enthalten ergänzendes Referenzmaterial zu den Informationen im Handbuch zu *Avid Xpress Pro und Avid Xpress DV*. Nach Fertigstellung hinzugekommene Informationen, die evtl. für Ihr System gelten, finden Sie in der *ReadMe*-Datei zu Avid Xpress Pro bzw. Avid Xpress DV.

Die Dokumentation beschreibt die Funktionen und die Hardware aller Avid-Modelle. Daher stoßen Sie möglicherweise auf Beschreibungen von Funktionen oder Hardware, die in Ihrem System nicht enthalten sind.

An wen richtet sich diese Ergänzung?

Diese Ergänzung ist für alle Benutzer von Avid Xpress Pro und Avid Xpress DV (Anfänger und Fortgeschrittene) gedacht. Sie sollten mit dem Betriebssystem Windows® XP bzw. Mac OS® X vertraut sein.

Zu diesem Handbuch

Im Inhaltsverzeichnis werden alle in diesem Handbuch behandelten Themen aufgelistet. Das Handbuch ist wie folgt aufgebaut:

- „Optionen für Einstellungen“ listet die Optionen auf, die in den Einstellungsdialogfeldern verfügbar sind, auf die Sie über die Scroll-Liste „Einstellungen“ (Settings) zugreifen können.
- „AudioSuite-Plug-Ins“ listet die unterstützten AudioSuite™-Plug-Ins auf und beschreibt die wichtigsten davon.

- „Dateiformat-Spezifikationen“ erläutert die Dateiformat-spezifikationen.
- „Avid-Log-Spezifikationen“ beschreibt die Avid Log-Spezifikationen.
- „Konfigurieren von externen Fadern oder Mixern“ beschreibt die Konfiguration eines externen Faders im Avid Xpress-System.
- „Unterstützung internationaler Zeichen“ beschreibt die Verwendung internationaler Zeichen in der Avid-Anwendung.
- „Arbeiten mit Broadcast Wave Format- (BWF-) Dateien“ beschreibt das Arbeiten mit einem Audiodateiformat, das Metadaten unterstützt.
- Ein ausführlicher „Index“ hilft Ihnen bei der Suche nach bestimmten Themen.

Symbole und Konventionen

Soweit nicht anders angegeben, gilt diese Dokumentation für die Betriebssysteme Windows XP und Mac OS X. Wenn der Text sich ausdrücklich auf nur eines dieser beiden Betriebssysteme bezieht, erfolgt eine entsprechende Kennzeichnung:

- „(Windows)“ oder „(nur Windows)“ bedeutet, dass sich die Informationen nur auf das Betriebssystem Windows XP beziehen.
- „(Macintosh)“ oder „(nur Macintosh)“ bedeutet, dass die Informationen nur für das Betriebssystem Mac OS X gelten.

Die meisten Screenshots in diesem Dokument wurden auf einem Windows XP-System erstellt, die Informationen gelten aber sowohl für Windows XP- als auch für Mac OS X-Systeme. Wenn es Unterschiede gibt, werden beide Varianten (die Windows XP- und die Mac OS X-Version) gezeigt.

In der Avid-Dokumentation werden die folgenden Symbole und Konventionen verwendet:

Symbol oder Konvention	Bedeutung bzw. Aktion
	Hinweise enthalten zusätzliche Informationen, Empfehlungen und Ratschläge.
	Ein Warnsymbol macht darauf aufmerksam, dass ein bestimmter Vorgang den Computer beschädigen oder zu Datenverlusten führen könnte.
	Ein Gefahrensymbol macht auf einen Vorgang aufmerksam, der zu Verletzungen führen könnte. Befolgen Sie beim Umgang mit elektrischen Geräten unbedingt die Anweisungen in diesem Handbuch bzw. an den Geräten selbst.
>	Dieses Symbol steht für Menübefehle bzw. Befehle in Untermenüs in der Reihenfolge, in der sie ausgewählt werden. Beispiel: „Datei“ > „Importieren“ (File > Import) bedeutet, dass Sie im Menü „Datei“ (File) die Option „Importieren“ (Import) wählen sollen.
▶	Ein Pfeil zeigt an, dass ein Verfahren aus nur einem Schritt besteht. Mehrere Pfeile in einer Liste bedeuten, dass Sie unter den aufgeführten Verfahren eines auswählen können.
⌘	Dieses Symbol steht für die Apfel- oder Befehlstaste des Macintosh. Halten Sie die Apfeltaste gedrückt und drücken Sie eine weitere Taste, um die entsprechende Funktion auszuführen.
Informationen am Rand	Die Randbemerkungen geben wichtige Hinweise zum besseren und schnelleren Ausführen von Aufgaben.

Symbol oder Konvention	Bedeutung bzw. Aktion
Kursivschrift	Kursivschrift wird zum Hervorheben einzelner Begriffe und zur Kennzeichnung von Variablen verwendet.
`Courier Bold`	Die Schriftart Courier Bold kennzeichnet Text, der vom Benutzer eingegeben wird.
Klicken	Kurzes Drücken und Loslassen der linken Maustaste (Windows) bzw. der Maustaste (Macintosh)
Doppelklicken	Zweimaliges Klicken kurz hintereinander mit der linken Maustaste (Windows) bzw. der Maustaste (Macintosh)
Rechtsklicken	Kurzes Drücken und Loslassen der rechten Maustaste (nur Windows)
Ziehen	Gedrückthalten der linken Maustaste (Windows) bzw. der Maustaste (Macintosh), während Sie die Maus bewegen
Strg+*Taste* ⌘+*Taste*	Gedrückthalten der ersten Taste und Drücken der zweiten

In diesem Dokument bezieht sich die Bezeichnung „Handbuch „Effekte““ auf *Avid Xpress Pro - Handbuch Effekte* bzw. *Avid Xpress DV - Handbuch Effekte*, das sich auf der Online-Bibliothek-CD-ROM zu Avid Xpress Produkten befindet.

Wenn Sie Hilfe brauchen

Wenn Sie bei der Arbeit mit der Avid-Anwendung Schwierigkeiten haben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Führen Sie den Vorgang ein zweites Mal aus, wobei Sie sich genau an die entsprechende Anleitung in diesem Handbuch halten. Prüfen Sie dabei jeden Schritt des Arbeitsablaufs.
2. Aktuelle Informationen, die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Handbuchs eventuell *noch nicht* verfügbar waren, finden Sie an folgenden Stellen:
   - Falls Release Notes verfügbar sind, sind sie im Lieferumfang der Anwendung enthalten.
   - Sind Readme-Dateien verfügbar, werden sie im Avid-Programmordner abgelegt. Sie können Readme-Dateien auch von der Hilfe aus aufrufen.

Release Notes und Readme-Dateien sind auch im Avid Knowledge Center verfügbar.

3. Bei Problemen im Zusammenhang mit der Wartung oder der Hardware lesen Sie die Dokumentation zur Avid-Anwendung bzw. zur Hardware.
4. Besuchen Sie das Knowledge Center unter www.avid.com/support. Der Online-Service ist die ganze Woche und rund um die Uhr verfügbar. Im Knowledge Center können Sie Antworten auf Fragen suchen, Fehlermeldungen einsehen, auf Tipps zur Fehlerbehebung zugreifen, Updates herunterladen und die Diskussionen in den Online-Foren lesen bzw. daran teilnehmen.
5. Der Technische Support ist in den USA unter der Rufnummer 800-800-AVID (800-800-2843) zu erreichen.

   Informationen zu Sendeanlagen und Stationsnamen erhalten Sie unter 800-NEWSDNG (800-639-7364).

Aufrufen des Tutorial und der Online-Bibliothek

Die CD-ROM *Avid Xpress-Produkte - Tutorial* enthält ein Multimedia-Tutorial. Avid empfiehlt, das Tutorial als ersten Einstieg zum Kennenlernen der Anwendung zu benutzen. Die CD-ROM *Avid Xpress - Online-Bibliothek* enthält die gesamte Produktdokumentation im PDF-Format. Sie können auf das Tutorial bzw. die Bibliothek über die Tutorial- bzw. Online-Bibliotheks-CD-ROM oder über das Menü „Hilfe“ (Help) zugreifen.

Sie benötigen Adobe® Acrobat® Reader®, um die Dokumentation am Bildschirm lesen zu können. Der Ordner „Acrobat“ auf der DVD enthält ein Installationsprogramm für Acrobat Reader. Beim Arbeiten mit dem Tutorial und der Effektreferenz benötigen Sie die Anwendung Apple QuickTime®, um die QuickTime-Filme anzeigen zu können. Die aktuellste Version von QuickTime können Sie von der Apple®-Website herunterladen.

So greifen Sie von der Tutorial-CD-ROM aus auf das Tutorial zu:

1. Legen Sie die Tutorial-CD-ROM ein.
2. Doppelklicken Sie auf „Mainmenu.exe“.

So greifen Sie von der Online-Bibliotheks-CD-ROM aus auf die Online-Bibliothek zu:

1. Legen Sie die Online-Bibliotheks-CD-ROM ein.
2. Doppelklicken Sie auf „Mainmenu.pdf“.

So greifen Sie über die Hilfe auf das Tutorial bzw. die Online-Bibliothek zu:

1. Legen Sie die Tutorial- bzw. Online-Bibliotheks-CD-ROM ein.
2. Wählen Sie in der Avid-Anwendung „Hilfe“ > „Online-Bibliothek und -Tutorial“ (Help > Online Library & Tutorial).

Die neuesten Informationen zum Produkt finden Sie im Avid Knowledge Center: www.avid.com/support

Anregungen zur Dokumentation

Wir sind für Anregungen oder Kommentare zu diesem Handbuch oder anderen Teilen der Dokumentation dankbar. Diese Anregungen sollten nur die Dokumentation betreffen.

Senden Sie uns diese per E-Mail an die folgende Adresse:

TechPubs@avid.com

Vermerken Sie den Titel des Handbuchs, die Teilenummer und den Abschnitt, auf den sich Ihre Bemerkung bezieht.

Bestellen der Dokumentation

Benutzer in den USA können zusätzliche Exemplare dieser Dokumentation bei Avid Sales unter 800-949-AVID (800-949-2843) bestellen. Unsere Kunden außerhalb der USA wenden sich bitte an ihre Avid-Vertretung.

Avid-Schulungsprogramm

Informationen zu Kursen und ihren Terminen, Schulungszentren, Zertifikaten, Unterrichtsmaterial und Büchern finden Sie unter www.avid.com/training oder bei Avid Sales unter der Rufnummer 800-949-AVID (800-949-2843).

Anhang A

Optionen für Einstellungen

In den folgenden Abschnitten werden die Optionen für verschiedene Einstellungen innerhalb der Avid-Anwendung beschrieben. Sie können auf die Einstellungen über die Registerkarte „Einstellungen“ des Projektfensters zugreifen.

- Audioeinstellungen
- Audio-Projekteinstellungen
- Bin-Einstellungen
- Erfassungseinstellungen
- Korrekturmodus-Einstellungen
- Bandmaschinenkonfiguration
- Bandmaschineneinstellungen
- Bandmaschineneinstellungen
- Einstellungen für Wiedergabeverzögerung
- Exporteinstellungen
- Film- und 24p-Einstellungen
- Allgemeine Einstellungen
- Importeinstellungen
- Einstellungen für die Benutzeroberfläche
- Tastatureinstellungen
- Einstellungen zur Medienerstellung

- PortServer-Einstellungen
- Rendereinstellungen
- Sichere Farben - Einstellungen
- Skripteinstellungen
- Einstellungen für die Soundkartenkonfiguration
- Timeline-Einstellungen
- Trimmeinstellungen
- Videodarstellung
- Arbeitsbereichseinstellungen

Audioeinstellungen

Tabelle 1 Audioeinstellungen

Einstellung	Beschreibung
Pop-up-Scrub (Pop-up Scrub)	Wählen Sie die Anzahl der zu Ende gehenden und beginnenden Bilder, die beim Scrubbing in einem Player-Popup-Fenster oder auf der Player-Seite des Player-/Recorder-Monitors hörbar sein sollen.
Timeline Scrub	Wählen Sie die Anzahl der zu Ende gehenden und beginnenden Bilder, die beim Scrubbing in der Timeline hörbar sein sollen.
Balance-Standardeinstellung (Default Pan)	Wählen Sie hier die Balance zwischen den Lautsprechern.
Audio-Tools - Reaktion (Audio Tools Response)	Wählen Sie hier eine Reaktionsgeschwindigkeit, die der Geschwindigkeit Ihres Systems entspricht, um die Audioverzögerung (Latenz) anzupassen.

Audio-Projekteinstellungen

In den folgenden Themen wird das Anpassen der Audio-Projekteinstellungen beschrieben:

- Audio-Projekteinstellungen: Registerkarte „Haupt“
- Audio-Projekteinstellungen: Registerkarte „Eingang“
- Audio-Projekteinstellungen: Registerkarte „Ausgabe“
- Audio-Projekteinstellungen: Registerkarte „Hardware“

Audio-Projekteinstellungen: Registerkarte „Haupt“

Welche Optionen in dieser Registerkarte angezeigt werden, hängt von Ihrer Audiokonfiguration und der verwendeten Audio-Hardware ab. Die auf Ihrem System verfügbaren Optionen weichen u. U. von den hier beschriebenen ab.

Tabelle 2 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Haupt“)

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Sample-Rate (Sample Rate)	32 kHz 44,1 kHz 48 kHz	Mit dieser Option stellen Sie die Audio-Sample-Rate für das gesamte System zum Abspielen und Erfassen ein. Die übliche Sample-Rate für DV ist 48 kHz. Die Sample-Rate der meisten führenden Video-Postproduktionshäuser ist 48 kHz. Wählen Sie die für Ihre Zwecke benötigte Rate. Informationen zum Ändern der Sample-Rate für einzelne Sequenzen und Audioclips finden Sie unter „Ändern der Sample-Rate“ in der Hilfe.

Tabelle 2 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Haupt“) (Forts.)

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Audiodateiformat (Audio File Format)	OMF (WAVE) OMF (AIFF-C) MXF SDII (nur Macintosh)	Wählen Sie das Dateiformat für Audio: • **OMF (WAVE)** ist mit Windows-Anwendungen kompatibel. • **OMF (AIFF-C)** ist mit vielen Anwendungen von Drittanbietern (z. B. Pro Tools) kompatibel. • **MXF** ermöglicht den einfachen Austausch von Material zwischen Dateiservern, Bandmaschinen und digitale Archiven. • **SDII (nur Macintosh)** ist mit Macintosh-Anwendungen kompatibel. Wählen Sie das Format „AIFF-C“ für alle Audiomedien aus, wenn Audio-Mediendateien zur Nachbearbeitung direkt in ein Pro Tools- oder AudioVision®-System übertragen werden sollen.
Sample-Größe der Audiodatei (Audio File Sample Size)	16 Bit 24 Bit	Wählen Sie diese Option, um die Sample-Größe bei der Arbeit mit Audiodateien festzulegen. • **16 Bit** ist für Audiomaterial in CD-Qualität. • **24 Bit** ist für Audiomaterial mit höherer Auflösung.
DV Audio Pattern	Synchrones Audio (Locked Audio) Entsperrtes Audio (Unlocked Audio)	„DV Audio Pattern“ funktioniert mit allen Geräten. Einige Geräte überprüfen jedoch vor der Übertragung oder Erfassung die Einstellung von „DV Audio Pattern“. Sie sollten daher die passenden Einstellungen für Ihr Gerät vornehmen. • Mit **Synchrones Audio (Locked Audio)** wird die Audio-Clock präzise mit der Video-Clock synchronisiert, sodass in jedem Zyklus der Phasenbeziehung genau die gleiche Anzahl von Audio-Samples und Videobildern erfasst bzw. übertragen wird. • Bei der Verwendung von **Entsperrtes Audio (Unlocked Audio)** kann es zu Ungenauigkeiten in der Audio-Sample-Rate von bis zu +/-25 Audio-Samples pro Bild kommen.

Tabelle 2 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Haupt“) (Forts.)

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Qualität der Sample-Raten-Konvertierung beim Rendern (Render Sample Rate Conversion Quality)	Hoch und langsam (High and Slow) Ausgeglichen (Balanced) Niedrig u. langsam (Low and Fast)	Hier können Sie die Konvertierungsqualität für alle Nicht-Echtzeit-Konvertierungen der Sample-Rate wählen.
Sample-Raten beim Abspielen konvertieren (Convert Sample Rates When Playing)	Immer (Always) Niemals (Never)	Hier legen Sie fest, ob die Sample-Rate konvertiert werden soll: • **Niemals (Never)** spielt Segmente mit abweichender Sample-Rate stumm ab. • Mit der Option **Immer (Always)** versucht das System eine direkte Konvertierung der Sample-Rate. Auch wenn die resultierende Audioqualität nicht für ein fertiges Projekt verwendbar ist, kann die Option während der Bearbeitung nützlich sein, da Audio auf diese Weise zumindest hörbar ist. Informationen zum Ändern der Sample-Rate für einzelne Sequenzen und Audioclips finden Sie unter „Ändern der Sample-Rate“ in der Hilfe.
Fehlerhafte Sample-Raten in anderer Farbe anzeigen (Show Mismatched Sample Rates as Different Color)	Ja (Yes) Nein (No)	In Sequenzen mit mehreren verschiedenen Sample-Raten können Sie diese mit verschiedenen Farben kennzeichnen.
Echtzeit-Audioüberblendung (Real-Time Audio Dissolves)	Deaktiv. (Disabled) Aktiviert (Enabled)	Ermöglicht die Wiedergabe von Audioüberblendungen als Echtzeiteffekte. Aktivieren Sie „Deaktiv.“, wenn es bei der Wiedergabe zu Verzögerungen kommt.

Tabelle 2 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Haupt“) (Forts.)

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Mittelpunktdämpfung für Überblendung (Dissolve Midpoint Attenuation)	Konst. Leistung -3dB (Const Power –3dB) Linear -6dB	Bestimmt das Verfahren für Audioüberblendungen: • **Konst. Leistung -3dB (Const Power –3dB)** gewährleistet mithilfe einer konstanten Leistung einen gleichbleibenden Audiopegel durch den Mittelpunkt der Überblendung hindurch. • **Linear -6dB** gewährleistet mithilfe eines linearen Verlaufs eine gleichbleibende Amplitude durch den Mittelpunkt der Überblendung hindurch.
Optische Verbindung (Optical Connection)	ADAT S/PDIF TOSLINK	Hier können Sie den Ausgang für eine optische Verbindung wählen.

Audio-Projekteinstellungen: Registerkarte „Eingang“

Einige der Optionen hängen von der Audiokonfiguration Ihres Systems ab. Daher stoßen Sie möglicherweise auf Beschreibungen von Funktionen oder Hardware, die in Ihrem System nicht enthalten sind.

Tabelle 3 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Eingang“)

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Eingangs-Gain (Input Gain)		Hier können Sie die Lautstärke des globalen Audioeingangs kalibrieren. • Systeme ohne Hardware: Eingang-Gain (Input Gain) ist ein Schieberegler, der die Lautstärkeeinstellungen des Computers steuert. Wenn Sie das Kontrollkästchen „+20 dB“ aktivieren, wird der Gain-Pegel zusätzlich verstärkt. • Systeme mit Avid Mojo DNA: Für die meisten Situationen können Sie „0dB“ oder für niedrige Gain-Eingänge „+6 dB“ auswählen.

Tabelle 3 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Eingang“) (Forts.)

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Eingabequelle (Input Source)	AES/EBU DV OHCI Optisch (ADAT) Optisch (S/PDIF) RCA (-10 dBu) TOSLINK XLR (+4 dBu)	Hier können Sie die Art des Eingangs wählen.
Passthrough Mix-Tool (Passthrough Mix Tool)		Öffnet das Passthrough Mix-Tool, in dem Sie die Spurmischung für das Überwachen der Audioeingabe festlegen können.

Audio-Projekteinstellungen: Registerkarte „Ausgabe“

Welche Optionen in dieser Registerkarte angezeigt werden, hängt von Ihrer Audiokonfiguration und der verwendeten Audio-Hardware ab. Die auf Ihrem System verfügbaren Optionen weichen u. U. von den hier beschriebenen ab.

Tabelle 4 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Ausgang“)

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Ausgangs-Gain (Output Gain)		Hier können Sie die Lautstärke des globalen Audioausgangs kalibrieren.
Master-Lautstärke (Master Volume)		Hier können Sie Änderungen am globalen Pegel für die Ausgabe vornehmen. Diese Einstellungen beeinflussen die Pegel aller Ausgabespuren an die Lautsprecher und Erfassungsgeräte.

Tabelle 4 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Ausgang“) (Forts.)

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Bereich „Überspringen“ (Bypass)	Clip-Gain (Clip Gain) Echtzeit-EQ (RT EQ) Auto-Gain (Auto Gain)	Mithilfe dieser Option können Sie das System anweisen, Lautstärkeeinstellungen, die mit den Audio-Tools vorgenommen wurden, beim Abspielen oder Erfassen einer Sequenz zu ignorieren: • **Clip-Gain (Clip Gain)** umgeht die Lautstärkeeinstellungen des Audio Mix-Tools. • **Echtzeit-EQ (RT EQ)** umgeht alle im Audio EQ-Tool festgelegte EQ-Effekte. • **Auto-Gain (Auto Gain)** umgeht alle im Automation Gain-Tool festgelegte Automation Gain-Effekte. Die Funktionsweise dieser Schaltflächen entspricht der der „Überspringen-“ (Bypass-) Schaltflächen in den Audio-Tools.
Schaltfläche „Mix-Modus-Auswahl“ (Mix Mode Selection)	Stereo Mono	Bearbeitet die Interpretation von Audiowerten durch das System während der Wiedergabe: • **Stereo** mischt die derzeit überwachten Audiospuren zu einem Stereo-Paar zusammen. • **Mono** zentriert alle Spuren. Dieser Modus ignoriert Balanceeffekte.

Audio-Projekteinstellungen: Registerkarte „Hardware“

Die Einstellungen in dieser Registerkarte dienen nur zur Information und zeigen die vom System auf Basis der Audio-Hardware und -Konfiguration eingestellten Standardwerte an.

Tabelle 5 Optionen der Audio-Projekteinstellungen (Registerkarte „Hardware“)

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Karte (Card)		Installierter Audiokartentyp
Peripherie (Peripheral)		Typ der Peripherie-Audiogeräte (Audioschnittstelle), die an das System angeschlossen sind
Steckplatz-Nr. (Slot #)		Steckplatz, in dem die Karte sich befindet
Sync-Modus (Sync Mode)		Sync wird für Audioeingänge und -ausgänge verwendet, um sicherzustellen, dass die Audio-Sample-Clock synchron zu der Video-Clock ist. Auf diese Weise wird Langzeitdrift zwischen Audio und Video vermieden. Wenn Sie gleichzeitig mit Video und digitalem Audio arbeiten, müssen Sie Ihre digitale Audioausrüstung auf das gleiche Videoreferenzsignal einstellen wie Ihre Videoausrüstung. *Bei einer neuen Auswahl der Audioeingabe wird automatisch die richtige Audio-Clock-Quelle für die Audiosynchronisation gewählt.*

Bin-Einstellungen

Tabelle 6 Optionen der Bin-Einstellungen

Option	Beschreibung
Autom. speichern alle: *n* Minuten (Auto-Save interval: *n* minutes)	Legt das Intervall für das automatische Speichern von Projektdateien fest. Der Standardwert ist 15 Minuten. Um die Unterbrechung einer Bearbeitung zu vermeiden, wartet das Avid-System mit der automatischen Speicherung, bis das System inaktiv ist. Mit der Option „Autom. Speichern erzwingen“ (Force Auto-Save at) legen Sie den Zeitraum fest, nach dem das System Ihre Arbeit für die automatische Speicherung dennoch unterbricht.
Wartezeit: *n* Sekunden (Inactivity period: *n* seconds)	Legt fest, wie lange das Avid-System bei Inaktivität mit der automatischen Speicherung der Projektdateien wartet. Der Standardwert ist 0 Sekunden.
Autom. Speichern erzwingen: *n* Minuten (Force Auto-Save at: *n* minutes)	Legt den maximalen Zeitraum zwischen automatischen Speicherungen fest. Wenn das System diese Zeitspanne überschreitet, werden Projektdateien automatisch gespeichert, auch wenn eine Bearbeitung dafür unterbrochen werden muss. Der Standardwert ist 30 Minuten.
Maximale Anzahl der Dateien im Projekt-Attic (Maximum files in a project’s attic)	Legt fest, wie viele Dateien maximal im Avid Attic-Ordner gespeichert werden können. Wenn eine Bin gespeichert wird, kopiert das Avid-System die aktuelle Version der Bin in einen speziellen Ordner mit dem Namen „Attic“. Der Standardwert ist 30 Dateien. Erhöhen Sie diese Zahl, wenn mehrere Cutter mit dem System arbeiten. Dadurch wird die Sicherung aller Bins gewährleistet.
Max. Versionen einer Datei in Attic (Max versions of a file in the attic)	Legt die Höchstzahl für Kopien derselben Bin fest, die im Avid Attic-Ordner gespeichert werden können. Mit dieser Einstellung wird verhindert, dass der Avid Attic-Ordner zu viele Kopien einer Bin enthält (und andere dadurch verloren gehen). Standardmäßig sind dies fünf Kopien.
Durch Doppelklicken wird das Objekt geladen in (Double-click loads object in)	Bestimmt, wie es sich auswirkt, wenn Sie auf ein Objekt in einer Bin doppelklicken.

Tabelle 6 Optionen der Bin-Einstellungen (Forts.)

Option		Beschreibung
	Neuer Player-Popup-Monitor (New Pop-up monitor)	Wenn Sie auf ein Objekt in der Bin doppelklicken, wird ein neuer Player-Popup-Monitor erstellt, und der Clip wird automatisch geladen.
	Player- oder Recorder-Monitor (Source or Record Monitor)	Wenn Sie den Composer-Monitor in zwei Monitore unterteilt haben, wird der Clip in den Player-Monitor oder die Sequenz in den Recorder-Monitor geladen. Wenn Sie mit einem einzelnen Composer-Monitor arbeiten, wird der Clip oder die Sequenz in den bestehenden Player-Popup-Monitor geladen.
SuperBin aktivieren (Enable SuperBin)		Aktiviert die SuperBin und deren Funktionen. Weitere Informationen finden Sie unter „Verbesserte Bildschirmausnutzung durch die SuperBin“ in der Hilfe.

Erfassungseinstellungen

Informationen hierzu finden Sie in folgenden Abschnitten:

- Erfassungseinstellungen: Registerkarte „Allgemein“
- Erfassungseinstellungen: Registerkarte „Batch“
- Erfassungseinstellungen: Registerkarte „Bearbeiten“
- Erfassungseinstellungen: Registerkarte „Mediendateien“
- Erfassungseinstellungen: Registerkarte „DV-Optionen“

Erfassungseinstellungen: Registerkarte „Allgemein“

Tabelle 7 Optionen der Erfassungseinstellungen (Registerkarte „Allgemein“)

Option	Beschreibung
Bandmaschine nach Erfassung stoppen (Stop deck after capture)	Wählen Sie diese Option, wenn die Bandmaschine nach Beendigung der Erfassung angehalten werden soll.
Bandgerät nach der Erfassung anhalten (Pause deck after capture)	Wählen Sie diese Option, wenn die Bandmaschine nach Beendigung der Erfassung zeitweise angehalten werden soll.
Preroll-Methode (Preroll Method)	Verwenden Sie eine der vier Methoden aus dem Popup-Menü. Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen der Preroll-Methode“ in der Hilfe.
Besondere Clipnamen erzwingen (Force unique clip names)	Wählen Sie diese Option, wenn das System automatisch einen Clipnamen anhand des Bin-Namens zuweisen und sicherstellen soll, dass dieser oder ein anderer Name, den Sie bestimmen, nicht bereits für ein anderes Objekt in der Bin verwendet wird.
Bin-Fenster nach Erfassung aktivieren (Activate bin window after capture)	Wählen Sie diese Option, wenn das System nach Beendigung des Erfassungs- oder Log-Vorgangs den Fokus vom Fenster „Erfassungs-Tool“ auf ein Bin-Fenster richten soll. Sie können dann sofort mit der Arbeit in der Bin beginnen.
Leertaste hält Erfassung an (Space bar stops capture)	Wählen Sie diese Option, wenn Sie während der Erfassung mithilfe der Leertaste Clipnamen erstellen wollen. Wenn Sie dann während der Erfassung die Leertaste drücken, hält das System den Erfassungsvorgang an, erstellt aus dem erfassten Material einen Clip und legt diesen in der aktiven Bin ab.
Erfassen über Timecode-Sprünge hinweg (Capture across timecode breaks)	Wenn diese Option aktiviert ist, erfasst das System die Bereiche mit unterbrochenem Timecode auf einem Band als einzelne Clips. Deaktivieren Sie die Option, damit das System die Erfassung anhält und eine Fehlermeldung ausgibt, wenn eine Unterbrechung im Timecode gefunden wird.
Bandmaschine beim Logging anhalten (Pause deck while logging)	Wenn diese Option aktiviert ist, hält die Bandmaschine nach dem Setzen einer OUT-Marke beim Loggen von Clips an, sodass Sie Zeit haben, den Clip zu benennen. Weitere Informationen finden Sie unter „Direktes Loggen in eine Bin“ in der Hilfe. Deaktivieren Sie diese Option, damit die Kamera oder Bandmaschine weiterläuft, nachdem Sie eine OUT-Marke gesetzt haben.

Erfassungseinstellungen: Registerkarte „Batch“

Tabelle 8 Optionen der Erfassungseinstellungen (Registerkarte „Batch“)

Option	Beschreibung
Für Festplattenspeicher optimieren (Optimize for disk space)	Wenn diese Option aktiviert ist, werden nur die exakte Menge an Material in den Masterclips sowie alle zusätzlichen Handles erfasst. Bei einer Mehrfacherfassung wird das Band für jeden Masterclip angehalten und eine separate Preroll durchgeführt.
Für Batch-Geschwindigkeit optimieren (Optimize for batch speed)	Ist diese Option aktiviert, beschleunigt das System die Mehrfacherfassung, indem die Bandmaschine zwischen benachbarten Clips weiter vorlaufen kann. Damit diese Operation ausgeführt werden kann, müssen die nebeneinander liegenden Clips folgenden Kriterien entsprechen: Zwischen der OUT-Marke des ersten Clips und der IN-Marke des zweiten Clips dürfen höchstens fünf Sekunden liegen. Die beiden Clips müssen dieselbe Videoauflösung und Audiorate haben. Wenn Sie diese Option auswählen, wird u. U. mehr Material als erforderlich *erfasst*.
Auf freistes Laufwerk schalten, wenn aktuelles voll ist (Switch to emptiest drive if current drive is full)	Wenn Sie diese Option auswählen, schaltet das System auf das Medienspeicher-Ziellaufwerk mit dem meisten verfügbaren Speicherplatz, wenn der Speicherplatz des aktuellen Ziellaufwerks während der Erfassung vollständig belegt wird. Das System schaltet um, bevor die Erfassung des Clips gestartet wird, wenn der Clip zu lang ist. Eine vollständige Anleitung finden Sie unter „Batch-Erfassung von Clips“ in der Hilfe. Wenn Sie diese Option nicht wählen, bricht der Erfassungsvorgang ab, sobald ein Laufwerk voll ist.
Band nach Abschluss zurückspulen (Rewind tape when finished)	Wenn Sie diese Option auswählen, spult das System die Bänder nach Beendigung der Mehrfacherfassung zurück.

Tabelle 8 Optionen der Erfassungseinstellungen (Registerkarte „Batch“) (Forts.)

Option	Beschreibung
Band nach Abschluss auswerfen (Eject tape when finished)	Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Band ausgeworfen, sobald die letzte Einstellung dieses Bands verwendet wurde. Damit wird eine effizientere Arbeitsweise ermöglicht, da Sie andere Aufgaben ausführen können, während das Band in Verwendung ist, aber sofort darauf hingewiesen werden, wenn es nicht mehr benötigt wird.
Fehler in Konsole loggen, Erfassung fortsetzen (Log errors to the console and continue capturing)	Aktivieren Sie diese Option, wenn der Erfassungsvorgang bei Fehlern nicht abgebrochen werden soll.
Für Clips geloggte Spuren erfassen (Capture the tracks logged for each clip)	Aktivieren Sie diese Option, wenn die Avid-Anwendung die für jeden Clip geloggten Spuren erfassen soll.
Für jeden Clip geloggte Audio-Sample-Rate verwenden (Use the audio sample rate logged for each clip)	Aktivieren Sie diese Option, wenn das System die für jeden Clip geloggte Audio-Sample-Rate verwenden soll. Deaktivieren Sie diese Option, um die für die Audiokarte festgelegte Audio-Sample-Rate zu verwenden, die im Dialogfeld „Audio-Projekteinstellungen“ (Audio Project Settings) auf der Registerkarte „Haupt“ (Main) angezeigt wird.
Für jeden Clip geloggte Audio-Sample-Größe verwenden (Use the audio sample size logged for each clip)	Aktivieren Sie diese Option, wenn das System die für jeden Clip geloggte Audio-Sample-Größe verwenden soll. Deaktivieren Sie diese Option, um die für die Audiokarte festgelegte Audio-Sample-Größe zu verwenden, die im Dialogfeld „Audio-Projekteinstellungen“ (Audio Project Settings) auf der Registerkarte „Haupt“ (Main) angezeigt wird.
Für jeden Clip geloggte Videokomprimierung verwenden (Use the video compression logged for each clip)	Aktivieren Sie diese Option, wenn das Avid-System die für jeden Clip geloggte Videokomprimierung verwenden soll.

Erfassungseinstellungen: Registerkarte „Bearbeiten“

Tabelle 9 Optionen der Erfassungseinstellungen (Registerkarte „Bearbeiten“)

Option	Beschreibung
Schneiden in der Timeline (Einfügen, Überschreiben) aktivieren (Enable edit to timeline (splice, overwrite))	Wählen Sie diese Option, damit im Erfassungs-Tool die Schaltflächen „Splice-in-Schnitt“ (Splice-in Edit) und „Overwrite-Schnitt“ (Overwrite Edit) angezeigt werden.
Handles	Geben Sie an, wie viel Material vor und nach der IN- und OUT-Marke der Clips erfasst werden soll (nur bei Erfassung in die Timeline).

Erfassungseinstellungen: Registerkarte „Mediendateien“

Tabelle 10 Optionen der Erfassungeinstellungen (Registerkarte „Mediendateien“)

Option	Beschreibung
Erfassen in einzelner Datei, höchstens 2 GB (Capture to a single file, 2 GB limit)	Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Erfassung angehalten, wenn das erfasste Material 2 Gigabyte (GB) Speicherplatz auf dem Medienlaufwerk belegt.
Erfassen in mehreren Dateien (Capture to multiple files)	Wenn diese Option ausgewählt ist, schreibt das System erfasstes Video- oder Audiomaterial in mehrere Dateien über mehrere Laufwerkspartitionen hinweg. Aktivieren Sie diese Option, wenn Clips die maximale Dateigröße von 2 GB überschreiten könnten.
Maximale (Standard-) Erfassungszeit: *n* Minuten (Maximum (default) capture time: *n* minutes)	Wenn diese Option aktiviert ist, reserviert das System vorab Speicherplatz für die angegebene Anzahl Minuten auf den Laufwerkspartitionen. (Diese Vorbelegung kann zeitaufwändig sein.) Das System erfasst nur für die angegebene Anzahl an Minuten; achten Sie darauf, keinen zu niedrigen Wert anzugeben. Der Standardwert ist 30 Minuten.
Auf freistes Laufwerk schalten bei (Switch to emptiest drive when): *n* Minuten Restzeit (*n* minutes left)	Wenn diese Option aktiviert ist, wechselt das System auf ein anderes Speicherlaufwerk, sobald die angegebene Restzeit erreicht ist.

Erfassungseinstellungen: Registerkarte „DV-Optionen“

Tabelle 11 Optionen der Erfassungseinstellungen (Registerkarte „DV-Optionen“)

Option	Unteroption	Beschreibung
DV-Szenenidentifikation (DV Scene Extraction)		Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie Subclips und Locators automatisch nach der Tageszeitangabe (TOD) im DV-Videoformat erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „DV-Szenenidentifikation“ in der Hilfe.
	Locators hinzufügen (Add Locators)	Erstellt Locator-Marken an den Stellen, an denen während der Erfassung Sprünge bei den TOD-Informationen auftreten.
	Subclips erstellen (Create Subclips)	Erstellt Subclips an den Stellen, an denen während der Erfassung Sprünge bei den TOD-Informationen auftreten.
	Beide (Both)	Erstellt Subclips und Locators an den Stellen, an denen während der Erfassung Sprünge bei den TOD-Informationen auftreten.

Korrekturmodus-Einstellungen

Informationen hierzu finden Sie in folgenden Abschnitten:

- Korrekturmodus-Einstellungen: Registerkarte „Funktionen“
- Korrekturmodus-Einstellungen: Registerkarte „AutoKorrektur“

Korrekturmodus-Einstellungen: Registerkarte „Funktionen“

Tabelle 12 Optionen der Korrekturmodus-Einstellungen (Registerkarte „Funktionen“)

Option	Beschreibung
Farbbezeichnungen speichern (Saved Color Labels)	Treffen Sie eine Auswahl aus dem Popup-Menü, um die Benennung der benutzerdefinierten Farben in den Bins zu steuern. Informationen zum Speichern von benutzerdefinierten Farben finden Sie unter „Speichern benutzerdefinierter Farben in einer Bin“ in der Hilfe.
• Keine (None)	Bei Auswahl von „Keine“ (None) wird kein Name zugewiesen.
• RGB	Wenn Sie diese Option wählen, werden die 8-Bit-Werte für die Komponenten Rot, Grün und Blau als Name verwendet.
• Name	Wenn Sie diese Option wählen, wird der Name aus dem standardmäßigen HTML-Farbschema gewählt, der am ehesten mit der von Ihnen gespeicherten Farbe übereinstimmt.
• Name und RGB (Name and RGB)	Wenn Sie diese Option wählen, werden sowohl Name als auch RGB-Informationen vom System als Name verwendet. Diese Option ist die Standardeinstellung.
Echtzeit-Bildaktualisierung (Real Time Image Updating)	Bei Auswahl dieser Option wird das Bild im aktiven Monitor direkt aktualisiert, wenn Sie die Einstellungen der Steuerelemente im Farbkorrektur-Tool ändern. Dadurch erhalten Sie sofortiges Feedback zu Ihren Korrekturen, jedoch verläuft die Aktualisierung aufgrund von Verarbeitungsbeschränkungen des Systems nicht immer reibungslos. Diese Option ist die Standardeinstellung. *Sie können die aktuelle Einstellung für die Option „Echtzeit-Bildaktualisierung“ (Real Time Image Updating) aktivieren und deaktivieren, indem Sie die Alt-Taste gedrückt halten. Wenn „Echtzeit-Bildaktualisierung“ (Real Time Image Updating) aktiviert ist, wird die Aktualisierung durch Drücken und Halten der Alt-Taste vorübergehend deaktiviert. Wenn „Echtzeit-Bildaktualisierung“ (Real Time Image Updating) deaktiviert ist, wird die Aktualisierung durch Drücken und Halten der Alt-Taste vorübergehend aktiviert.*

Tabelle 12 Optionen der Korrekturmodus-Einstellungen (Registerkarte „Funktionen“) (Forts.)

Option	Beschreibung
Pipette 3x3-Durchschnitt (Eyedropper 3 x 3 Averaging)	Bei Auswahl dieser Option wird die auszuwählende Farbe durch Ermitteln des Durchschnittswerts in einem 3 x 3 Pixel großen Feld errechnet, dessen Zentrum sich an der Position der Pipette befindet. Diese Option ist häufig für das präzise visuelle Auswählen einer Farbe sinnvoll, da Schwankungen der Farbwerte zwischen den einzelnen Pixeln kompensiert werden. Ist diese Option deaktiviert, wird der Farbwert des Pixels ausgewählt, das sich genau an der Position der Pipette befindet.
Pipetten-Info anzeigen (Show Eyedropper Info)	Bei Auswahl dieser Option werden die nummerischen RGB-Werte in den Farbfeldern unter „Color Match“ angezeigt.
Auswahl mit Pipette an beliebiger Stelle in der Anwendung (Eyedropper Picks from Anywhere in Application)	Mit den Pipetten der Funktion „Color Match“ können Sie an beliebigen Stellen innerhalb der Anwendung Farben auswählen.

Korrekturmodus-Einstellungen: Registerkarte „AutoKorrektur“

Tabelle 13 Optionen der Korrekturmodus-Einstellungen (Registerkarte „AutoKorrektur“)

Option	Auswahl
Führen Sie die folgenden Schritte aus, um mithilfe der Effektpalette eine Farbkorrektur anzuwenden:	Wählen Sie aus den Popup-Menüs die erste, zweite und dritte Korrektur, die die Avid-Farbkorrekturfunktion ausführen soll, wenn Sie einen Farbkorrektureffekt von der Effektpalette aus anwenden.
• Nichts (Nothing)	Keine Korrektur. Sollen beispielsweise nur zwei Korrekturen ausgeführt werden, wenn Sie den Farbkorrektureffekt (Color Correction) aus der Effektpalette ziehen, wählen Sie auf der Registerkarte „AutoKorrektur“ (AutoCorrect) diese Option im Popup-Menü für die dritte Korrektur.

Tabelle 13 Optionen der Korrekturmodus-Einstellungen (Registerkarte „AutoKorrektur“) (Forts.)

Option	Auswahl
• Auto-Balance, HSL (HSL Auto Balance)	Korrigiert die Farben des Bilds mithilfe der drei ChromaWheels. Entspricht der Schaltfläche „Auto-Balance“ (Auto Balance) auf der Teilregisterkarte „Farbton-Offsets“ (Hue Offsets) der Registerkarte „HSL“.
• Auto-Schwarz, HSL (HSL Auto Black)	Macht die dunkelsten Teile des Bilds mithilfe des Schiebereglers „Setup“ auf der Teilregisterkarte „Farbton-Offsets“ (Hue Offsets) der Registerkarte „HSL“ so dunkel wie möglich. Entspricht der Schaltfläche „Auto-Schwarz“ (Auto Black) auf der Teilregisterkarte „Farbton-Offsets“ (Hue Offsets) der Registerkarte „HSL“.
• Auto-Kontrast, HSL (HSL Auto Contrast)	Erweitert den Tonwertbereich des Bilds mithilfe der Schieberegler „Gain“ und „Setup“ auf der Teilregisterkarte „Farbton-Offsets“ (Hue Offsets) der Registerkarte „HSL“ so weit wie möglich. Entspricht der Schaltfläche „Auto-Kontrast“ (Auto Contrast) auf der Teilregisterkarte „Farbton-Offsets“ (Hue Offsets) der Registerkarte „HSL“.
• Auto-Weiß, HSL (HSL Auto White)	Macht die hellsten Teile des Bilds mithilfe des Schiebereglers „Gain“ auf der Teilregisterkarte „Farbton-Offsets“ (Hue Offsets) der Registerkarte „HSL“ so hell wie möglich. Entspricht der Schaltfläche „Auto-Weiß“ (Auto White) auf der Teilregisterkarte „Farbton-Offsets“ (Hue Offsets) der Registerkarte „HSL“.
• Auto-Balance, Kurven (Curves Auto Balance)	Korrigiert die Farben des Bilds mithilfe der Kurven für Rot, Grün und Blau. Entspricht der Schaltfläche „Auto-Balance“ (Auto Balance) auf der Registerkarte „Kurven“ (Curves).
• Auto-Kontrast, Kurven (Curves Auto Contrast)	Erweitert den Tonwertbereich des Bilds mithilfe der Masterkurve so weit wie möglich. Entspricht der Schaltfläche „Auto-Kontrast“ (Auto Contrast) auf der Registerkarte „Kurven“ (Curves).

Bandmaschinenkonfiguration

Tabelle 14 Optionen der Einstellungen für Bandmaschinenkonfiguration

Option	Beschreibung
Konfigurationsname (Configuration name)	Geben Sie einen Namen für die Konfiguration ein.
Kanal hinzufügen (Add channel)	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein neues Kanalfeld hinzuzufügen. Das Dialogfeld „Kanal“ (Channel) wird geöffnet.
Bandmaschine + (Add deck)	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Bandmaschine oder ein DV-Gerät hinzuzufügen. Das Dialogfeld „Bandmaschinen-einstellungen“ (Deck Settings) wird geöffnet.
Löschen (Delete)	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Bandmaschine oder ein DV-Gerät zu entfernen.
Autom. konfig. (Auto-configure)	Wenn bereits eine Bandmaschine oder ein DV-Gerät an das System angeschlossen ist, können Sie auf „Autom. konfig.“ (Auto-configure) klicken, um das Dialogfeld „Bandmaschinen-einstellungen“ (Deck Settings) zu umgehen und eine automatische Konfiguration mit den Standardeinstellungen vorzunehmen. Nicht alle DV-Geräte reagieren auf die Option „Autom. konfig.“ (Auto-configure). Aufgrund dieser Einschränkung wählt „Autom. konfig.“ (Auto-configure) nur eine allgemeine Geräteeinstellung.
Konfiguration mit benutzten Bandmaschinen vergleichen (Verify configuration against actual decks)	Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Bandmaschinen-konfiguration mit den an das System angeschlossenen Geräten vergleichen möchten.

Bandmaschineneinstellungen

Tabelle 15 Optionen der Bandmaschineneinstellungen

Option	Unteroption	Beschreibung
Name		Benennen Sie die Bandmaschine. Der Standardname stimmt mit dem Maschinentyp überein.
Beschreibung (Description)		Geben Sie Hinweise zur Maschine ein.
Hinweise (Notes)		Zeigt von Avid bereitgestellte Konfigurationsinformationen zur ausgewählten Bandmaschine oder zum DV-Gerät. Diese Informationen stehen nicht für alle Bandmaschinen oder Geräte zur Verfügung. Sie können eigene Informationen im Feld „Beschreibung“ (Description) hinzufügen und anschließend die Konfiguration speichern.
Gerät (Device)		Klicken Sie auf das Popup-Menü „Hersteller“ (Manufacturer) und wählen Sie einen Gerätehersteller. Klicken Sie auf das Popup-Menü „Modell“ (Model) und wählen Sie das Modell des Geräts. Falls Ihr Gerät nicht in der Liste aufgeführt ist, wählen Sie im Popup-Menü „Hersteller“ (Manufacturer) die Option „Generisch“ (Generic) und im Popup-Menü „Modell“ (Model) den Gerätetyp. Falls während der Erfassung laufend die Meldung „Preroll kann nicht gefunden werden“ (Fail to find preroll) angezeigt wird, wählen Sie im Popup-Menü „Modell“ (Model) die Option „GenericDVBasicDevice-NTSC“ bzw. „GenericDVBasicDevice-PAL“.
Preroll		Diese Option gibt an, wie lange das Band vorläuft (in Sekunden), bevor eine Erfassung oder eine digitale Ausspielung beginnt. Die Standardvorgabe basiert auf dem Typ des Videorecorders (MAZ).
Schnell anfahren (Fast Cue)		Diese Option beschleunigt lange Suchprozesse, wenn die Bandmaschine Timecode im Vorlauf- oder Rücklaufmodus lesen kann.

Tabelle 15 Optionen der Bandmaschineneinstellungen (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Umschalten zu ff/rew (Sekunden) (Switch to ff/rew (seconds)): *n*	Wenn diese Option aktiviert ist, schaltet das System auf schnellen Vorlauf oder Rücklauf um, wenn die Differenz zwischen dem Ziel-Timecode und der gegenwärtigen Bandposition den angegebenen Wert (in Sekunden) überschreitet. In der Standardeinstellung wechselt die Maschine auf Vorlauf oder Rücklauf, um einen Ziel-Timecode zu erreichen, der mehr als 60 Sekunden entfernt ist. Wenn die Maschine mit hoher Geschwindigkeit läuft, können Sie diesen Wert höher setzen, sodass das System den Schnellsuchlauf nur für lange Suchvorgänge verwendet.
	Umschalten zu Suchfunktion (Sekunden) (Switch to Search (seconds)): *n*	Wenn diese Option ausgewählt ist, schaltet das System aus dem Vorlauf oder Rücklauf zurück, wenn es sich innerhalb der festgelegten Sekundenanzahl des Ziel-Timecode befindet. Per Vorgabe schaltet das System in den Suchmodus, wenn es sich 60 Sekunden vom Ziel-Timecode entfernt befindet.

Bandmaschineneinstellungen

Tabelle 16 Optionen der Bandmaschineneinstellungen

Option	Beschreibung
Wenn kein Band in der Bandmaschine loggen als (When the deck contains no tape Log as)	Wählen Sie das Timecode-Format (Drop-Frame oder Non-Drop-Frame), mit dem Clips geloggt werden sollen, wenn sich kein Band in der Bandmaschine befindet. Ist ein Band eingelegt, verwendet das System automatisch das Timecode-Format auf dem Band.
Assemble-Schnitt für digitale Ausspielung zulassen (Allow assemble edit for digital cut)	Wenn diese Option ausgewählt ist, können Sie neben den Assemble-Schnitt-Funktionen des Recorders außerdem entsprechende Funktionen aus dem Digital Cut-Tool verwenden. Wählen Sie diese Option aus, um bildgenaue digitale Ausspielungen schnell aufzuzeichnen, ohne vorher Bänder komplett vorkodieren zu müssen. Weitere Informationen zu digitalen Ausspielungen und zu Assemble-Schnitten finden Sie unter „Ausgabeoptionen“ in der Hilfe.

Tabelle 16 Optionen der Bandmaschineneinstellungen (Forts.)

Option	Beschreibung
Stopp-Taste hält Bandmaschine an (Stop key pauses deck)	Diese Option definiert die Funktion der Stopp-Taste (Leertaste) auf der Tastatur. Wählen Sie diese Option aus, um der Leertaste die Funktion der Pause-Taste der Bandmaschine zuzuordnen. Deaktivieren Sie die Option, um der Leertaste die Funktion der Stopp-Taste zuzuordnen. Wenn diese Option aktiviert ist und die Köpfe des Videorecorders nicht am Band anliegen, werden die Köpfe durch Drücken der Leertaste an das Band geführt und der Recorder geht in Pause-Betrieb. Mit der Schaltfläche „Stopp“ (Stop) im Erfassungs-Tool werden die Bandmaschinen in jedem Fall gestoppt.
Shuttle-Vorgang hält Geschwindigkeit (Shuttle holds speed)	Wenn diese Option aktiviert ist, ändert sich die Funktionsweise der Shuttle-Taste. Statt zu stoppen wird das Band dann beim Loslassen der Taste weiter mit konstanter Geschwindigkeit abgespielt.
Beim Beenden angehaltene Bandmasch. stoppen (Stop any paused decks when quitting)	Wenn diese Option gewählt ist, werden beim Beenden der Avid-Anwendung alle angehaltenen Maschinen gestoppt. Durch Auswahl dieser Option wird eine unnötige Abnutzung der Maschinenköpfe vermieden.
Bandmaschine während digitaler Ausspielung abfragen (Poll deck during digital cut)	Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Ist sie ausgewählt, überprüft das Avid-System die Maschine auf den aktuellen Timecode und zeigt diesen im Timecode-Fenster der Bandmaschinensteuerung an. Wenn die Bildqualität der digitalen Ausspielung nachlässt (besonders als Rauschen während Schwarzfilm wahrnehmbar), deaktivieren Sie diese Option und zeichnen Sie die digitale Ausspielung erneut auf. Wenn diese Option deaktiviert ist, blinkt die Schaltfläche „Aufzeichnen“ (Record) nicht, und die Timecode-Anzeige in der Bandmaschinensteuerung wird nicht aktualisiert, solange die digitale Ausspielung läuft.
DV Erfassungs-Offset (Bilder) & Digital Cut-Offset (DV Capture Offset (frames) & Digital Cut Offset)	Geben Sie die Anzahl der Bilder ein, die als Offset beim Erfassen dienen sollen. Weitere Informationen erhalten Sie unter „Erfassen ohne vorheriges Loggen“ in der Hilfe.
Empfohlenes Digital Cut-Offset überschreiben (Override Recommended Digital Cut Offset)	Wählen Sie diese Option, um ein Offset für die digitale Ausspielung festzulegen. Weitere Informationen finden Sie unter „DV Digital Cut-Offset“ in der Hilfe.
Digital Cut-Offset (Bilder) (Digital Cut Offset (frames))	Geben Sie die Anzahl der Bilder ein, für die Sie ein Offset bei der digitalen Ausspielung anwenden möchten.

Einstellungen für Wiedergabeverzögerung

Tabelle 17 Optionen der Einstellungen für Wiedergabeverzögerung

Option	Beschreibung
Bilder	Ziehen Sie den Schieberegler, um die für das Offset verwendete Anzahl von Bildern zu reduzieren oder zu erhöhen.

Exporteinstellungen

Informationen hierzu finden Sie in folgenden Abschnitten:

- Optionen der Exporteinstellungen
- Exporteinstellungen: QuickTime-Referenz
- Exporteinstellungen: Optionen für QuickTime-Filmexport
- Exporteinstellungen: QuickTime-Film
- Exporteinstellungen: QuickTime-Komprimierung
- Exporteinstellungen: DV-Stream
- Exporteinstellungen: OMFI und AAF
- Exporteinstellungen: AVI-Videokomprimierung (nur Windows)
- Exporteinstellungen: Audio
- Exporteinstellungen: Grafik
- Exporteinstellungen: Grafikformat

Optionen der Exporteinstellungen

Wenn Sie zusätzliche QuickTime-Exportformate installiert haben, werden diese im Popup-Menü mit einer Tilde (~) gekennzeichnet. Dies bedeutet, dass sie nicht autorisiert wurden und von Avid nicht unterstützt werden.

Tabelle 18 Optionen der Exporteinstellungen

Option „Exportieren als“ (Export As)	Beschreibung
OMF 1.0 OMF 2.0	Wählen Sie eine dieser Optionen, um eine OMFI-Standardkomposition für die Verwendung auf einer Workstation eines anderen Herstellers, die OMFI unterstützt, zu exportieren. Sie können entweder nur die Komposition exportieren oder Video, Audio oder beides einbetten. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren mit OMF Interchange“ in der Hilfe.
AAF	Wählen Sie diese Option, um eine AAF-Datei (Advanced Authoring Format) zu erstellen. Sie können entweder nur die Komposition exportieren oder Video, Audio oder beides einbetten. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren von OMFI- und AAF-Dateien“ in der Hilfe.
QuickTime-Referenz (QuickTime Reference)	Wählen Sie diese Option zur Erstellung eines QuickTime-Referenzfilms. Ein QuickTime-Referenzfilm enthält Verweise (Links) auf Filmdateien. Dies ist mit dem Export als reine Komposition vergleichbar. Weitere Informationen finden Sie unter „QuickTime-Referenzfilme“ in der Hilfe.
DV-Stream (DV Stream)	Wählen Sie diese Option zum Erstellen eines Standard-DV-Stream. Das DV-Stream-Format wird häufig für CD-ROMs oder das Internet verwendet. Verwenden Sie diese Option beim Exportieren von Videomaterial, das mit anderen Materialien im DV-Format kombiniert oder verarbeitet werden soll. Für diese Option ist eine Videospur erforderlich. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren von Videomaterial im Format DV Stream“ in der Hilfe.
QuickTime-Film	Wählen Sie diese Option zur Erstellung eines eigenständigen QuickTime-Films. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren als QuickTime-Film“ in der Hilfe.

Tabelle 18 Optionen der Exporteinstellungen (Forts.)

Option „Exportieren als“ (Export As)	Beschreibung
AVI (nur Windows)	Wählen Sie diese Option, um eine AVI-Datei mit einem AVI-Komprimierungs-Tool zu exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter.
Audio	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im WAVE-, SD2- (nur Macintosh) oder AIFF-C-Audioformat zu exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren von Spuren als Audiodateien“ in der Hilfe.
Grafik (Graphic)	Wählen Sie diese Option, um ein einzelnes Bild, eine Reihe von Bildern oder einen Dateityp, der mehrere Bilder unterstützt, in einer Grafikdatei zu exportieren. Wählen Sie im Popup-Menü einen Dateityp. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren als Grafikdatei“ in der Hilfe. Informationen zu unterstützten Dateitypen finden Sie unter Anhang C.
Avid Log Exchange	Wählen Sie diese Option, um die ausgewählte Bin als Shot Log-Datei zu exportieren, die den Spezifikationen von Avid Log Exchange (ALE) entspricht. Informationen zu Avid Log Exchange finden Sie unter „Konvertieren von Log-Dateien mit Avid Log Exchange“ in der Hilfe. ALE- und Tab-getrennte Dateien enthalten nur Informationen zu Masterclips und Subclips. Informationen zu anderen Objekten wie Gruppenclips, Sequenzen und vorberechneten Clips sind nicht enthalten.
Tab-getrennt (Tab Delimited)	Wählen Sie diese Option, um die ausgewählte Bin als Shot Log-Datei in Form einer Tab-getrennten ASCII-Textdatei zu exportieren.

Exporteinstellungen: QuickTime-Referenz

Tabelle 19 Exporteinstellungen – Optionen für QuickTime-Referenz

Option	Beschreibung
In-/Out-Marken (Use Marks)	Wenn Sie diese Option wählen, nutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um das Anfangs- und Endbild für den Export zu bestimmen. Soll der gesamte Clip bzw. die ganze Sequenz exportiert werden, deaktivieren Sie diese Option oder markieren Sie den gesamten Clip bzw. die ganze Sequenz.
Aktive Spuren (Use Enabled Tracks)	Wenn diese Option ausgewählt ist (Standardeinstellung), verwendet das System die Spuren, die in der Timeline aktiviert sind. Deaktivieren Sie diese Option, wenn alle Spuren des Clips bzw. der Sequenz exportiert werden sollen.
Standardeinstellungen (Defaults)	• **Schnellentwurf (Fast Draft):** Wählen Sie diese Option, um den Export zu beschleunigen. Dabei werden automatisch die Optionen „Videospur flach darstellen“ (Flatten Video Tracks) und „Zwischenräume schwarz füllen“ (Fill Spaces with Black) aktiviert. Die Optionen „Alle Videoeffekte rendern“ (Render All Video Effects) und „Audiospuren mischen“ (Mixdown Audio Tracks) werden automatisch deaktiviert. • **Digitalmaster (Digital Mastering):** Wählen Sie diese Option, um alle Videoeffekte zu rendern und die Audiospuren vorab zu mischen, bevor die Datei exportiert wird. Dabei werden automatisch die Optionen „Videospur flach darstellen“ (Flatten Video Tracks), „Zwischenräume schwarz füllen“ (Fill Spaces with Black), „Alle Videoeffekte rendern“ (Render All Video Effects) und „Audiospuren mischen“ (Mixdown Audio Tracks) aktiviert.
Videospur flach darstellen (Flatten Video Tracks)	Wenn Sie diese Option wählen, wird die Komposition zum Exportieren in einer einzigen Videospur zusammengefasst. Wenn Sie sie deaktivieren, wird für jede Videospur in der Komposition eine eigene QuickTime-Videospur erzeugt und die Option „Zwischenräume schwarz füllen“ (Fill Spaces with Black) kann nicht ausgewählt werden. Da die meisten Anwendungen anderer Hersteller nicht mit mehreren QuickTime-Videospuren arbeiten können, sollten Sie diese Option aktivieren. Diese Option wird automatisch aktiviert, wenn Sie unter „Standardeinstellungen“ (Defaults) die Option „Schnellentwurf“ (Fast Draft) oder „Digitalmaster“ (Digital Mastering) auswählen.

Tabelle 19 Exporteinstellungen – Optionen für QuickTime-Referenz (Forts.)

Option	Beschreibung
Zwischenräume schwarz füllen (Fill Spaces with Black)	Wenn Sie diese Option wählen, werden leere Bereiche auf der Videospur im QuickTime-Referenzfilm mit Schwarz ausgefüllt. Da QuickTime-Referenzfilme keine leeren Bereiche erkennen, sollten Sie diese Option aktivieren. Wenn Sie diese Option deaktivieren, werden die leeren Bereiche im QuickTime-Referenzfilm eventuell als Grau oder als Hintergrund des Player interpretiert. Diese Option wird automatisch aktiviert, wenn Sie unter „Standardeinstellungen“ (Defaults) die Option „Schnellentwurf“ (Fast Draft) oder „Digitalmaster“ (Digital Mastering) auswählen.
Alle Videoeffekte rendern (Render All Video Effects)	Wenn Sie diese Option wählen, werden alle ungerenderten Videoeffekte einschließlich der Matte-Keys und Titel vor dem Export gerendert. Wenn Sie diese Option deaktivieren, werden ungerenderte Effekte übersprungen. Diese Option ist bei Auswahl der Option „Digitalmaster“ (Digital Mastering) unter „Standardeinstellungen“ (Defaults) automatisch aktiviert.
Pixel-Seitenverhältnis (Pixel Aspect Ratio)	Mit dem Pixel-Seitenverhältnis können Sie das Video skalieren: Quadratisch (Square), 4:3 Nichtquadratisch (4:3 Non-Square) oder 16:9 Nichtquadratisch (16:9 Non-Square). Das Pixel-Seitenverhältnis ermöglicht die Steuerung des Anzeigeformats, ohne dass Sie die Originaldatei zu verändern brauchen. Diese Funktion erstellt Metadaten, d. h. zusätzliche Daten, die mit dem QuickTime-Film gespeichert werden. Einige Anwendungen wie QuickTime Player und Avid ePublisher können diese Metadaten interpretieren und das Bild während der Anzeige skalieren. Das Pixel-Seitenverhältnis ist für QuickTime-Referenzfilme nützlich, da Sie die Originaldateien der Referenzfilme nicht zu verändern brauchen. Wenn die Originalfilme im Standardformat 720 x 486 für NTSC (720 x 576 für PAL) gespeichert sind, können Sie aus derselben Originaldatei zwei verschiedene QuickTime-Referenzfilme (einen im Format 4:3 und einen in 16:9) erstellen.

Tabelle 19 Exporteinstellungen – Optionen für QuickTime-Referenz (Forts.)

Option	Beschreibung
Audiospuren mischen (Mixdown Audio Tracks)	Ist diese Option aktiviert, werden die Audiospuren in der Komposition in Stereo-Dateien abgemischt, die am gleichen Speicherort erstellt werden wie der Film. Ist diese Option deaktiviert, verweist der QuickTime-Referenzfilm auf das ursprüngliche Audiomaterial. Diese Option wird bei Auswahl der Option „Digitalmaster“ (Digital Mastering) unter „Standardeinstellungen“ (Defaults) automatisch aktiviert. Wenn Sie die Option „Audiospuren mischen“ (Mixdown Audio Track) aktivieren, können Sie ein Audioformat wählen. Wählen Sie das Format, das von der Anwendung unterstützt wird, in die der QuickTime-Referenzfilm exportiert werden soll. • WAVE: Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im Format WAVE (Dateinamenerweiterung „.wav“) zu exportieren. Fast alle Windows-Anwendungen mit Audiofunktionen nutzen WAVE-Dateien. Auch QuickTime unterstützt das Format WAVE. • AIFF-C: Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im Industriestandard AIFF-C zu exportieren, der mit vielen anderen Audio- und Multimedia-Anwendungen kompatibel ist. • Außerdem können Sie eine Audio-Sample-Rate sowie eine Audio-Sample-Größe wählen.
Medienverweise im Netzwerk verwenden (Use Network Media References)	Wenn diese Option aktiviert ist, verwendet der exportierte Film den Namen der Bandmaschine und den Freigabenamen des Medienlaufwerks im QuickTime-Referenzfilm anstatt eines Laufwerksbuchstabens. Aktivieren Sie diese Option, wenn auf die Mediendateien, auf die der Film verweist, über ein Netzwerk zugegriffen wird. Wenn die Mediendateien auf demselben Laufwerk wie der QuickTime-Referenzfilm liegen, brauchen Sie diese Option nicht zu aktivieren. Ist diese Option deaktiviert, kann die Option „Shares für Medienlaufwerke hinzufügen“ (Add Shares for Media Drives) nicht ausgewählt werden.
Shares für Medienlaufwerke hinzufügen (Add Shares for Media Drives)	Wenn diese Option aktiviert ist, erstellt das System eine neue Laufwerkfreigabe für referenzierte Mediendateien, die auf anderen Netzwerklaufwerken gespeichert sind. Dieses Laufwerk ist versteckt, damit andere Benutzer es nicht sehen, wenn sie an Ihrem Computer arbeiten. Sie brauchen diese Option nicht zu aktivieren, wenn die Medien auf demselben Laufwerk gespeichert sind wie der QuickTime-Referenzfilm.

Tabelle 19 Exporteinstellungen – Optionen für QuickTime-Referenz (Forts.)

Option	Beschreibung
Avid DV-Codec verwenden (Use Avid DV Codec)	Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie in einer komplexen Team-Umgebung arbeiten, in der auch Systeme anderer Hersteller Zugriff auf die Medien haben. Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Aktivieren Sie diese Option, wenn die Systeme anderer Hersteller mit dem Avid DV-Codec ausgestattet sind.

Exporteinstellungen: Optionen für QuickTime-Filmexport

Tabelle 20 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Filmexport)

Option	Unteroption	Beschreibung
In-/Out-Marken (Use Marks)		Wenn Sie diese Option wählen, nutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um das Anfangs- und Endbild für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren möchten.
Aktive Spuren (Use Enabled Tracks)		Wenn diese Option aktiviert ist, exportiert das System nur die aktuell aktivierten Spuren für eine ausgewählte Sequenz bzw. einen ausgewählten Clip. Deaktivieren Sie diese Option, um alle Spuren des Clips bzw. der Sequenz zu exportieren.
Originalauflösung übernehmen (Same as Source)		Wenn Sie diese Option aktivieren, kopiert das System die Mediendateien direkt, ohne die Auflösung zu ändern. Dies ist eine schnelle Methode, bei der die Ausgabedatei dieselbe Bildqualität aufweist wie die Originaldatei. Die Verwendung von „Originalauflösung übernehmen“ (Same as Source) empfiehlt sich, wenn Sie das Video in einem anderen System mit einer Anwendung eines anderen Anbieters (z. B. After Effects® oder media cleaner®) weiterverarbeiten möchten.

Tabelle 20 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Filmexport) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Avid DV-Codec verwenden (Use Avid DV Codec)	Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie in einer komplexen Team-Umgebung arbeiten, in der auch Systeme anderer Hersteller Zugriff auf die Medien haben. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.
Benutzerdefiniert (Custom)		Wenn Sie diese Option aktivieren, dekomprimiert das System die Dateien, verarbeitet sie und komprimiert sie erneut in der gewünschten Auflösung. Diese Methode ist langsamer und bringt oft Qualitätsverluste mit sich. Sie sollten diese Option nur verwenden, wenn Sie einen Clip bzw. eine Sequenz direkt in ein bestimmtes Dateiformat exportieren müssen.
Formatoptionen (Format Options)		Klicken Sie auf die Schaltfläche „Formatoptionen“ (Format Options), um das Dialogfeld „Filmeinstellungen“ (Movie Settings) zu öffnen. Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen von QuickTime-Codecs“ in der Hilfe.
Video und Audio (Video and Audio)		Wählen Sie diese Option, wenn sowohl das Audio- als auch das Videomaterial exportiert werden soll.
Nur Video (Video Only)		Wählen Sie diese Option, wenn nur das Videomaterial exportiert werden soll. Wählen Sie diese Option beispielsweise, wenn Sie Effekte in einer anderen Anwendung hinzufügen oder nur die Videospur in einem Multimedia-Projekt verwenden möchten.
Nur Audio (Audio Only)		Wählen Sie diese Option, wenn nur das Audiomaterial exportiert werden soll. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie in einer anderen Anwendung Audio verwenden oder nachbearbeiten bzw. nur die Audiospur in einem Multimedia-Projekt verwenden möchten.

Tabelle 20 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Filmexport) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
Videoformat (Video Format)	Breite x Höhe (Width x Height)	Wählen Sie diese Option zum Bestimmen der Breite des Clips. **Größe anpassen (Size to Fit):** Durch diese Option werden die Breite und die Höhe den Vorgaben entsprechend angepasst. Sie können Werte eingeben oder vordefinierte Werte aus dem Schnellmenü wählen. Die Werte im Schnellmenü geben einen typischen Verwendungszweck für jede Größe vor. Beispiel: 320 x 240 (Internet-Video, groß) **Bild unverändert übernehmen (Crop/Pad):** Durch diese Option wird das System angewiesen, keine Skalierung oder Größenanpassung der Bilder vorzunehmen. Falls erforderlich werden am oberen und unteren Bildrand schwarze Balken hinzugefügt, um die korrekte Größe zu erhalten.
	Farbpegel (Color Levels)	Mit dieser Option können Sie die Farbe auf RGB oder ITU-R 601 einstellen.
	Halbbilddominanz (File Field Order)	Mit diesen Optionen können Sie festlegen, welches Halbbild beim Export das obere sein soll. Bei 24p- oder 25p-Projekten stehen diese Optionen nicht zur Verfügung. Alle Halbbilder werden automatisch als progressive (Stand-) Bilder exportiert. **Ungerade (Oberes Halbbild) (Odd (Upper Field First)):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem PAL-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das obere Halbbild, d. h., seine Zeilen sind die ungeraden Zeilen des Bilds (ausgehend von 1 gezählt). Die Zeilen von Halbbild 2 sind die geraden Zeilen. **Gerade (Unteres Halbbild) (Even (Lower Field First)):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem NTSC-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das untere Halbbild, d. h., seine Zeilen sind die geraden Zeilen des Bilds. Die Zeilen von Halbbild 2 sind die ungeraden Zeilen. **Einzel. Hal. (Single Field):** Wählen Sie diese Option, wenn die Ausgabedatei nur Halbbild 1 enthalten soll. In diesem Fall wird ein einzelnes Halbbild mit 243 Zeilen für NTSC (288 Zeilen für PAL) der Größe des Bilds (entsprechend der Breiten- und Höhenangaben) angeglichen.

Tabelle 20 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Filmexport) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
Vorschau erstellen (Create Preview)		Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Vorschau des QuickTime-Films erstellen möchten.
Pixel-Seitenverhältnis (Pixel Aspect Ratio)		Mit dem Pixel-Seitenverhältnis können Sie das Video skalieren: Quadratisch (Square), 4:3 Nichtquadratisch (4:3 Non-Square) oder 16:9 Nichtquadratisch (16:9 Non-Square). Das Pixel-Seitenverhältnis ermöglicht die Steuerung des Anzeigeformats, ohne dass Sie die Originaldatei zu verändern brauchen. Diese Funktion erstellt Metadaten, d. h. zusätzliche Daten, die mit dem QuickTime-Film gespeichert werden. Einige Anwendungen wie QuickTime Player und Avid ePublisher können diese Metadaten interpretieren und das Bild während der Anzeige skalieren. Das Pixel-Seitenverhältnis ist nützlich für die Option „Originalauflösung übernehmen“ (Same as Source), da das Originalformat ebenfalls erhalten bleibt.

Exporteinstellungen: QuickTime-Film

Tabelle 21 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Film)

Option	Unteroption	Beschreibung
Video		
Einstellungen (Settings)	Komprimierungseinstellungen (Compression Settings)	Weitere Informationen finden Sie unter „Exporteinstellungen: QuickTime-Komprimierung“ in der Hilfe.
Filter	Videofilter auswählen (Choose Video Filter)	Ermöglicht die Anwendung eines einzelnen Effektfilters beim Exportieren.

Tabelle 21 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Film) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
Größe (Size)	Export-Größeneinstellungen (Export Size Settings)	Sie können die Größe in QuickTime festlegen. Avid empfiehlt jedoch, diese Einstellung im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ (Export Settings) in den Feldern „Breite“ (Width) und „Höhe“ (Height) vorzunehmen. Beide Einstellungen haben den gleichen Effekt, wobei die QuickTime-Größeneinstellung die Avid-Größeneinstellung außer Kraft setzt.
Ton		
Einstellungen (Settings)	Kompressor (Compressor)	Ermöglicht die Wahl einer Audiokomprimierungseinstellung und anderer Optionen für den Export.
Für Internet-Streaming vorbereiten (Prepare for Internet Streaming)	Schnellstart (Fast Start)	Mit dieser Option kann ein Film über das Internet abgespielt werden, ohne dass Sie ihn zuvor komplett herunterladen müssen. Diese Art des Abspielens von Filmen über das Internet bezeichnet man als „progressiven Download“ oder HTTP-Streaming. Sie benötigen dazu keinen Streaming-Video-Server.
	Schnellstart – Komprimierter Header (Fast Start - Compressed header)	Eine geeignetere Option für den „progressiven Download“. Diese Option funktioniert wie „Schnellstart“ (Fast Start, siehe oben), komprimiert aber die Kopfzeileninformationen. Die Kopfzeile ermöglicht den Beginn der Wiedergabe, bevor der gesamte Film heruntergeladen ist. Wenn die Kopfzeile komprimiert ist, kann sie schneller heruntergeladen werden. Dies ist besonders wichtig für lange Filme (länger als ein paar Minuten).

Tabelle 21 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Film) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Stream mit Steuerspur (Hinted Streaming)	Wählen Sie diese Option, wenn Sie die exportierte Datei auf einem Streaming-Video-Server ablegen möchten. Liegt nicht für jede Spur im Film eine Steuerspur vor, wird die Datei nicht gestreamt. Mithilfe der Steuerspuren kann der Streaming-Video-Server die Datei in einzelne Pakete zerlegen. Eine Datei mit „Stream mit Steuerspur“ (Hinted Streaming) wird ebenfalls als progressiver Download wiedergegeben. Die Wiedergabe ist wahrscheinlich langsamer als bei „Schnellstart“ (Fast Start), da der Film zusätzliche Daten enthält und somit größer ist. Klicken Sie zum Einstellen weiterer Optionen auf „Steuerspur einstellen“ (Track Hinter Settings). Das Dialogfeld „RTP-Spureinstellungen“ (RTP Track Settings, Real Time Protocol) wird geöffnet. Weitere Informationen erhalten Sie unter der Hilfe zu QuickTime auf der Website von Apple.

Exporteinstellungen: QuickTime-Komprimierung

Tabelle 22 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Komprimierung)

Formatoptionen	Unteroption	Beschreibung
Kompressor (Compressor)	Animation	Hohe Bildqualität bei verlustfreier Datenkomprimierung (kein Bilddatenverlust). Verwendet RLE-Kodierung (Run-Length-Encoded) für jedes Pixel, damit die Dateigröße etwa 70 bis 95 % der unkomprimierten Datei beträgt. Bei der maximalen Qualitätseinstellung ist dies eine verlustfreie Komprimierung, bei der keine Bilddaten verloren gehen. Weitere Informationen finden Sie unter der Option „Qualität“ (Quality) in dieser Tabelle.

Tabelle 22 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Komprimierung) (Forts.)

Formatoptionen	Unteroption	Beschreibung
	Avid DV	Komprimierung, die mit Avid Xpress DV und Avid NewsCutter® bzw. Avid Meridien mit der Option „DV/MPEG“ kompatibel ist. Ermöglicht schnellen Import.
	Avid Meridien komprimiert (Avid Meridien Compressed)	Eine Komprimierung, die mit Avid Meridien-Produkten kompatibel ist. Ermöglicht schnellen Import. Weitere Informationen finden Sie unter „Avid-Codecs für QuickTime“ in der Hilfe.
	Avid Meridien unkomprimiert (Avid Meridien Uncompressed)	Für die in Avid Meridien-Produkten verwendete 1:1-Auflösung. Ermöglicht schnellen Import. Weitere Informationen finden Sie unter „Avid-Codecs für QuickTime“ in der Hilfe. Soll beim Export die Auflösung des aktuellen Clips beibehalten werden, wählen Sie „Originalauflösung übernehmen“ (Same as Source) anstelle von „Benutzerdefiniert“ (Custom). Weitere Informationen finden Sie unter „Exportieren als QuickTime-Film“ in der Hilfe.
	Avid ABVB NuVista (nur Windows)	Zur Rückwärtskompatibilität mit Systemen, die AVRs nutzen.
	BMP	Für die interne Kodierung einzelner Bilder als BMP-Dateien (Bitmap-Format von Windows).
	Cinepak	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn keine hohe Qualität erforderlich ist (z. B. für Präsentationen, Schulungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte). Verwendet einen Komprimierungsalgorithmus, der für die CD-ROM-Wiedergabe optimiert wurde.
	Component-Video (Component Video)	Hohe Bildqualität bei verlustfreier Datenkomprimierung (kein Bilddatenverlust). Nutzt denselben Algorithmus wie die Methode „Animation“, speichert aber die Datei im Format „YUV RLE“, das die Luminanz von der Chrominanz trennt. Alle QuickTime-Anwendungen können dieses Format lesen, aber nicht alle können in diesem Format speichern.

Tabelle 22 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Komprimierung) (Forts.)

Formatoptionen	Unteroption	Beschreibung
	DV-PAL DV/DVCPro-NTSC DVCPRO-PAL	Zum Speichern von Originalmaterial oder bearbeitetem DV-(Digital Video-) Filmmaterial in QuickTime-Dateien. DV-PAL bietet ein Verhältnis zwischen der Helligkeits- und Farbinformation von 4:2:0, DV/DVCPRO-NTSC und DVCPRO-PAL bieten ein Verhältnis von 4:1:1.
	Grafik (Graphics)	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn keine hohe Qualität erforderlich ist (z. B. für Präsentationen, Schulungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte). Nutzt eine eingeschränkte Version der Farbpalette (16 Farben) der Komprimierungsart „Animation“.
	H.261	Geeignet für Videokonferenzen bei niedriger Qualität.
	H.263	Geeignet für Videokonferenzen. Optimiert für niedrige Datenraten und wenig Bewegung.
	Intel Indeo Video 4.4 (nur Windows)	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn keine hohe Qualität erforderlich ist (z. B. für Präsentationen, Schulungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte). Dateien werden nicht mit den Bildgrößen 720 x 540 und 720 x 486 exportiert, obwohl diese Größen angegeben sind.
	Motion JPEG A	Komprimierung mittlerer Qualität mit Verlusten (einige Bildinformationen gehen verloren), die viel Speicherplatz und zusätzliche Hardware-Unterstützung für Echtzeitwiedergabe benötigt. Motion JPEG (M-JPEG) ist eine Variante der ISO-JPEG-Spezifikation zur Verwendung in digitalem Video. Das als Standard für Motion JPEG angesehene Format A wird von Prozessoren der Zoran Corporation und von C-Cubed, Inc. unterstützt.

Tabelle 22 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Komprimierung) (Forts.)

Formatoptionen	Unteroption	Beschreibung
	Motion JPEG B	Komprimierung mittlerer Qualität mit Verlusten (einige Bildinformationen gehen verloren), die viel Speicherplatz und zusätzliche Hardware-Unterstützung für Echtzeitwiedergabe benötigt. Motion JPEG (M-JPEG) ist eine Variante der ISO-JPEG-Spezifikation zur Verwendung in digitalem Video. Format B kann nicht dieselben Marker verwenden wie ISO JPEG und Format A; es wird von Prozessoren der LSI Logic Corporation unterstützt.
	Keiner (None)	Die Dateien werden nicht komprimiert und sind daher sehr groß.
	Photo-JPEG	Komprimierung mittlerer Qualität mit Verlusten (einige Bildinformationen gehen verloren), mittlere Anforderungen an Speicherplatz und Datendurchsatz bei der Wiedergabe. Nutzt den Algorithmus der Joint Photographic Experts Group (JPEG) zur Bildkomprimierung; die Dateigröße beträgt damit etwa 20 bis 30 % der unkomprimierten Datei. Einige Daten gehen bei der Komprimierung verloren und der Exportvorgang dauert länger (normalerweise sechsmal so lange wie bei der Animation-Komprimierung).
	Planar RGB	Hohe Bildqualität bei verlustfreier Datenkomprimierung (kein Bilddatenverlust). Führt zu größeren Dateien. Kodiert jede Bildfläche einzeln mit RLE (Run-Length-Encoded). Überwiegend zur Unterstützung von Photoshop-Dateien eingesetzt, die normalerweise mit dem Planar Run Length-Algorithmus gespeichert werden.
	PNG	Portable Network Graphics. Ersetzt GIF℠ als Bitmap-Standbildformat für neuere Internet-Browser.
	Sorenson Video	Mittlere Bildqualität und Komprimierung mit Verlusten (einige Bildinformationen gehen verloren), die wenig Speicherplatz und Datendurchsatz für die Wiedergabe benötigt. Dieser Codec ist besonders für die Ausgabe über das Internet bzw. auf CD-ROM geeignet.

Tabelle 22 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Komprimierung) (Forts.)

Formatoptionen	Unteroption	Beschreibung
	Sorenson Video 3	Verbesserte Version des Sorenson Video-Codec. Für Filme, die mit diesem Codec erstellt wurden, ist der QuickTime 5-Viewer erforderlich.
	TGA	Speichert die exportierte Datei im Format TARGA®.
	TIFF	Tagged Image Format. Ein plattformübergreifendes Bitmap-Standbildformat, das häufig in der PrePress-Produktion (Druckvorstufen) verwendet wird.
	Video	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn keine hohe Qualität erforderlich ist (z. B. für Präsentationen, Schulungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte).
Tiefe (Depth)		Wählen Sie die Farben, die in die exportierte Datei aufgenommen werden sollen. Die Auswahlmöglichkeiten hängen vom ausgewählten Codec ab. Manche Codecs haben nur eine Farbeinstellung. Beim Sorenson-Codec wird automatisch „16,7 Millionen Farben“ (Millions of Colors) ausgewählt. Aktivieren Sie nicht die Option „Über 16,7 Millionen Farben“ (Millions of Colors +). Mit dieser Option wird ein Alpha-Kanal erstellt, der nicht für den Export aus dem Avid-System benutzt wird. Wenn Sie einen der Avid-Codecs für QuickTime mit anderen Anwendungen verwenden, die Alpha-Kanäle unterstützen, können Sie die Option „Über 16,7 Millionen Farben“ (Millions of Colors +) aktivieren, um einen Alpha-Kanal zu erstellen, der in das Avid-System importiert werden kann.

Tabelle 22 Optionen der Exporteinstellungen (QuickTime-Komprimierung) (Forts.)

Formatoptionen	Unteroption	Beschreibung
Qualität (Quality)		Ziehen Sie diesen Schieberegler, um die Bildqualität für die exportierte Datei anzupassen. Die Auswahlmöglichkeiten hängen vom ausgewählten Codec ab. Manche Codecs haben nur eine Qualitätseinstellung. Die Qualität für die Avid-Codecs für QuickTime kann nicht mit diesem Schieberegler eingestellt werden. Wenn Sie „Avid Meridien komprimiert“ (Avid Meridien Compressed) oder „Avid Meridien unkomprimiert“ (uncompressed) gewählt haben, wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die Auflösung angeben können.
Bewegung (Motion)	Bilder pro Sekunde (Frames per second)	Wählen Sie im Popup-Menü eine Bildrate. Wählen Sie 30 für bewegtes Video bzw. Animation. Die Bildrate 29,97 entspricht der Standardbildrate für NTSC-Video. Wählen Sie 25 für PAL 25p-Projekte.
	Keyframe alle *n* Bilder (Key frame every *n* frames)	Verwenden Sie diese Option, damit das System Keyframes als Referenz für die folgenden Bilder verwendet. Geben Sie die Häufigkeit der Keyframes als nummerischen Wert ein. Im Allgemeinen empfiehlt sich die Verwendung eines Werts, der der halben Wiedergabegeschwindigkeit entspricht.
	Datenrate auf *n* KB/s beschränken (Limit data rate to *n* KBytes/sec)	Ermöglicht die Angabe der Zieldatenrate für den komprimierten Film.

Exporteinstellungen: DV-Stream

Tabelle 23 Optionen der Exporteinstellungen (DV-Stream)

Option	Beschreibung
In-/Out-Marken (Use Marks)	Wenn Sie diese Option wählen, nutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um das Anfangs- und Endbild für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren möchten.
Aktive Spuren (Use Enabled Tracks)	Wenn diese Option ausgewählt ist (Standardeinstellung), verwendet das System die Spuren, die in der Timeline aktiviert sind. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren möchten.
Avid DV-Codec verwenden (Use Avid DV Codec)	Wählen Sie diese Option, um den Avid DV-Codec zu verwenden.
Formatoptionen (Format Options)	Klicken Sie auf diese Schaltfläche und wählen Sie ein Audio- und ein Videoformat für den Export.
Farbpegel (Color Levels)	Mit dieser Option können Sie die Farbe auf RGB oder ITU-R 601 einstellen.
Halbbilddominanz (File Field Order)	Mit diesen Optionen können Sie festlegen, welches Halbbild beim Export das obere sein soll. Bei 24p- oder 25p-Projekten stehen diese Optionen nicht zur Verfügung. Alle Halbbilder werden automatisch als progressive (Stand-) Bilder exportiert. **Ungerade (Oberes Halbbild) (Odd (Upper Field First)):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem PAL-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das obere Halbbild, d. h., seine Zeilen sind die ungeraden Zeilen des Bilds (ausgehend von 1 gezählt). Die Zeilen von Halbbild 2 sind die geraden Zeilen. **Gerade (Unteres Halbbild) (Even (Lower Field First)):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem NTSC-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das untere Halbbild, d. h., seine Zeilen sind die geraden Zeilen des Bilds. Die Zeilen von Halbbild 2 sind die ungeraden Zeilen. **Einzel. Hal. (Single Field):** Wählen Sie diese Option, wenn die Ausgabedatei nur Halbbild 1 enthalten soll. In diesem Fall wird ein einzelnes Halbbild mit 243 Zeilen für NTSC (288 Zeilen für PAL) der Größe des Bilds (entsprechend der Breiten- und Höhenangaben) angeglichen.

Exporteinstellungen: OMFI und AAF

Tabelle 24 Optionen der Exporteinstellungen (OMFI und AAF)

Option	Unteroption	Beschreibung
Exportieren als (Export As)	OMF 1.0	Wählen Sie diese Option, wenn die Anwendung, in die Sie exportieren, OMFI Version 2.0 nicht unterstützt.
	OMF 2.0	Wählen Sie diese Option, wenn die Anwendung, in die Sie exportieren, OMFI Version 2.0 unterstützt. Wählen Sie im Zweifelsfall OMF 1.0.
	AAF	Wählen Sie diese Option, wenn die Anwendung, in die Sie exportieren, AAF unterstützt.
Alle Videospuren der Sequenz übernehmen (Include All Video Tracks in Sequence)		Wählen Sie diese Option, um alle Videospuren der Sequenz in die OMFI- bzw. AAF-Datei einzubeziehen. Die Registerkarte „Videodetails“ (Video Details) wird geöffnet.
Alle Audiospuren der Sequenz übernehmen (Include All Audio Tracks in Sequence)		Wählen Sie diese Option, um alle Audiospuren der Sequenz in die OMFI- bzw. AAF-Datei einzubeziehen. Die Registerkarte „Audiodetails“ (Audio Details) wird geöffnet.
Die Registerkarten „Videodetails“ (Video Details) und „Audiodetails“ (Audio Details) enthalten folgende Optionen:		
Exportmethode (Export Method):	Link zu aktuellen Medien (Link to Current Media)	Wählen Sie diese Option, um eine OMFI- oder AAF-Komposition mit Verweisen auf die Medien an ihren aktuellen Speicherorten zu exportieren. Die Medien werden nicht in die Datei eingebettet.
	Medien kopieren und Verknüpfung erstellen (Copy Media and Link to Copied Media)	Wählen Sie diese Option, um Medien auf ein anderes Laufwerk zu kopieren und eine OMFI- oder AAF-Komposition mit Verweisen auf die kopierten Medien zu exportieren.

Tabelle 24 Optionen der Exporteinstellungen (OMFI und AAF) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Medien konsolidieren und Verknüpfungen erstellen (Consolidate and Link to Consolidated Media)	Wählen Sie diese Option, um eine OMFI- oder AAF-Komposition mit Verweisen auf konsolidierte Medien zu exportieren. Weitere Informationen zur Konsolidierung finden Sie unter „Konsolidieren und Transkodieren von Medien“ in der Hilfe.
	Medien einbetten (Embed Media)	Wählen Sie diese Option, um Video- und Audiomedien in die OMFI- bzw. AAF-Datei einzubetten.
	Medien konsolidieren und einbetten (Consolidate and Embed Media)	Wählen Sie diese Option, um Video- und Audiomedien zu konsolidieren und anschließend in die OMFI- bzw. AAF-Datei einzubetten. Wählen Sie das gewünschte Laufwerk aus der Liste „Ziellaufwerke“ (Target Drives). Der Standardwert für die Handle-Länge beträgt 60 Bilder. Wenn Sie diesen Wert ändern möchten, geben Sie die gewünschte Handle-Länge in Bildern ein. Weitere Informationen zur Konsolidierung finden Sie unter „Konsolidieren und Transkodieren von Medien“ in der Hilfe.
Zielordner (Destination Folder):	Einstellen (Set)	Klicken Sie auf „Einstellen“ (Set), um das Laufwerk und den Ordner auszuwählen, auf bzw. in dem Kopien der Mediendateien abgelegt werden sollen.
Ziellaufwerk für Konsolidierung (Target Drive for Consolidate):		Wählen Sie das Laufwerk aus, auf dem die konsolidierten Mediendateien erstellt werden sollen.
Handle-Länge (Handle Length): *nn* Bilder (Frames)		Geben Sie die Länge der Handles für konsolidierte Clips in Bildern ein. Unter Handles versteht man Material außerhalb der durch IN- und OUT-Marken abgegrenzten Clips. Sie werden für Übergänge und Trimmvorgänge zwischen den neuen, kürzeren Masterclips verwendet. Der Standardwert beträgt 60.
Die folgenden Optionen stehen nur auf der Registerkarte „Audiodetails“ (Audio Details) zur Verfügung:		
Gerenderte Audioeffekte einschließen (Include Rendered Audio Effects)		Aktivieren Sie diese Option, wenn Audioeffekte während des Exportvorgangs gerendert werden sollen.

Tabelle 24 Optionen der Exporteinstellungen (OMFI und AAF) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
Audiodateiformat konvertieren in (Convert Audio File Format to):	Projektrate (Project Rate): 32 kHz, 44,1 kHz oder 48 kHz	Wählen Sie diese Option, wenn die Sequenz Material mit unterschiedlichen Sample-Raten enthält, jedoch eine einheitliche Sample-Rate benötigt wird. Die Sample-Rate des Projekts wird im Fenster „Audio-Projekteinstellungen“ (Audio Project Settings) festgelegt. Weitere Informationen finden Sie unter „Audio-Projekteinstellungen“ in der Hilfe. Außerdem können Sie mit dieser Option die Sample-Rate ändern, falls die Anwendung, in die Sie exportieren, die aktuelle Sample-Rate nicht unterstützt.
Audiodateiformat konvertieren in (Convert Audio File Format to):	Projektrate (Project Rate)	Wenn die Sequenz Audiodateien in unterschiedlichen Formaten enthält und Medien eingebettet werden sollen, müssen Sie ein einheitliches Format für die Audiodateien wählen. Die Audiodateien werden während des Exports in dieses Format konvertiert. Wenn Sie Medien konsolidieren und verknüpfen möchten, ist dieser Schritt optional.
	WAVE	Wählen Sie „WAVE“ (Dateinamenerweiterung „.wav“), um Audiospuren im Format WAVE zu verknüpfen oder einzubetten. Fast alle Windows-Anwendungen mit Audiofunktionen nutzen WAVE-Dateien. Auch QuickTime unterstützt das Format WAVE.
	AIFF-C	Wählen Sie „AIFF-C“, um Audiospuren im Format AIFF-C (Industriestandard) zu verknüpfen oder einzubetten. Beachten Sie, dass das Avid-System Audiomedien nicht komprimiert.
	SD II (nur Macintosh)	Wählen Sie „SD II“, um eine Verknüpfung mit Audiospuren im Format SD II (Sound Designer II) zu erstellen und einen Export in AudioVision oder eine andere Anwendung durchzuführen, die das Format SD II unterstützt. SD II-Audiomedien können nicht in eine OMFI- oder AAF-Datei eingebettet werden. Die konvertierten Dateien befinden sich in dem Ordner „Exported Audio Media“ im Stammverzeichnis des Laufwerks, das über den meisten freien Speicherplatz verfügt.

Exporteinstellungen: AVI (nur Windows)

Tabelle 25 Optionen der Exporteinstellungen (AVI)

Option	Unteroption	Beschreibung
In-/Out-Marken (Use Marks)		Wenn Sie diese Option wählen, nutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um das Anfangs- und Endbild für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren möchten.
Aktive Spuren (Use Enabled Tracks)		Wenn diese Option aktiviert ist, exportiert das System nur die momentan aktivierten Spuren für eine ausgewählte Sequenz bzw. einen ausgewählten Clip. Deaktivieren Sie diese Option, um alle Spuren des Clips bzw. der Sequenz zu exportieren.
Video und Audio (Video and Audio)		Wählen Sie diese Option, wenn sowohl das Audio- als auch das Videomaterial exportiert werden soll.
Nur Video (Video Only)		Wählen Sie diese Option, wenn nur das Videomaterial exportiert werden soll.
Nur Audio (Audio Only)		Wählen Sie diese Option, wenn nur das Audiomaterial exportiert werden soll. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie in einer anderen Anwendung Audiomaterial verwenden oder nachbearbeiten bzw. nur die Audiospur in einem Multimedia-Projekt verwenden möchten.
Videoformat (Video Format)	Codec-Optionen (Codec Options)	Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfeld „Video-Komprimierung“ (Video Compression) geöffnet. Weitere Informationen finden Sie unter Tabelle 26 auf Seite 69.
	Breite x Höhe (Width x Height)	Mit dieser Option können Sie die Höhe und Breite des Clips einstellen. Wählen Sie im Schnellmenü eine der Standardabmessungen. **Größe anpassen (Scale to Fit):** Durch diese Option werden die Breite und die Höhe den Vorgaben entsprechend angepasst. **Bild unverändert übernehmen (Crop/Pad):** Mit „Bild unverändert übernehmen“ (Crop/Pad) werden Bilder weder skaliert noch wird deren Größe verändert. Falls erforderlich fügt das System oben und unten schwarze Balken ein, um die korrekte Größe zu erhalten.

Tabelle 25 Optionen der Exporteinstellungen (AVI) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Farbpegel (Color Levels)	Mit dieser Option können Sie die Farbe auf RGB oder ITU-R 601 einstellen.
	FPS	Diese Option legt die Bildrate in Bildern pro Sekunde (B/s, fps) für den AVI-Export fest.
	Halbbilddominanz (File Field Order)	Mit diesen Optionen können Sie festlegen, welches Halbbild beim Export das oberste sein soll. Bei 24p- oder 25p-Projekten stehen diese Optionen nicht zur Verfügung. Alle Halbbilder werden automatisch als progressive (Stand-) Bilder exportiert. **Ungerade (Oberes Halbbild) (Odd (Upper Field First)):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem PAL-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das obere Halbbild, d. h., seine Zeilen sind die ungeraden Zeilen des Bilds (ausgehend von 1 gezählt). Die Zeilen von Halbbild 2 sind die geraden Zeilen. **Gerade (Unteres Halbbild) (Even (Lower Field First)):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem NTSC-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das untere Halbbild, d. h., seine Zeilen sind die geraden Zeilen des Bilds. Die Zeilen von Halbbild 2 sind die ungeraden Zeilen. **Einzel. Hal. (Single Field):** Wählen Sie diese Option, wenn die Ausgabedatei nur Halbbild 1 enthalten soll. In diesem Fall wird ein einzelnes Halbbild mit 243 Zeilen für NTSC (288 Zeilen für PAL) der Größe des Bilds (entsprechend der Breiten- und Höhenangaben) angeglichen.
Audioformat (Audio Format)	Mono	Exportiert Audio in nur einen Kanal.
	Stereo	Exportiert Audio in zwei Kanäle.
	Sample-Rate (Sample Rate)	Wählen Sie diese Option, um die Sample-Rate zu bestimmen. • **Projektrate (Project Rate):** Native Rate des ausgewählten Audiomaterials (44,1 oder 48 kHz) • **22,050 kHz:** Hälfte der Sample-Rate von 44,1-kHz-Material • **11,025 kHz:** Viertel der Sample-Rate von 44,1-kHz-Material

Tabelle 25 Optionen der Exporteinstellungen (AVI) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Sample-Größe (Sample Size)	Wählen Sie diese Option, um die Sample-Größe zu bestimmen. • **16 Bit:** Wenn Sie diese Option wählen, exportiert das System Material mit einer Audio-Sample-Größe von 16 Bit (aktuelle Standard-Bit-Rate für Audio). • **8 Bit:** Wenn diese Option aktiviert ist, exportiert das System Material mit einer Audio-Sample-Größe von 8 Bit zur Verwendung in Systemen anderer Hersteller, die 16 Bit nicht unterstützen. Diese Option wird eingesetzt, um die Anforderungen an den Datendurchsatz zu verringern (z. B. zur Verbesserung der Wiedergabe in Multimedia-Projekten).

Exporteinstellungen: AVI-Videokomprimierung (nur Windows)

Tabelle 26 Optionen der Exporteinstellungen (AVI-Videokomprimierung)

Option	Unteroption	Beschreibung
Kompressor (Compressor)	Cinepak Codec nach Radius (by Radius)	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn keine hohe Qualität erforderlich ist (z. B. für Präsentationen, Schulungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte). Dieser Codec verwendet einen Komprimierungsalgorithmus, der für die Wiedergabe von CD-ROM optimiert wurde. Klicken Sie auf „Konfigurieren“ (Configure), um das Dialogfeld „Cinepak Codec für Windows 32“ (Cinepak Codec for Windows 32) zu öffnen. Sie können dann zwischen einer Komprimierung in Farbe oder Schwarz-Weiß wählen.

Tabelle 26 Optionen der Exporteinstellungen (AVI-Videokomprimierung) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Microsoft Video 1	Verwenden Sie diese Option zum Erstellen von Dateien, die mit Video für Windows abgespielt werden können. Klicken Sie auf „Konfigurieren“ (Configure), um das gleichnamige Dialogfeld zu öffnen. Dort können Sie mit dem Schieberegler „Zeitliche Qualitätsrate“ (Temporal Quality Rate) die Komprimierungsqualität der Datei einstellen.
	Ganzes Bild (Unkomprimiert) (Full Frames (Uncompressed))	Für einen Export in hoher Bildqualität, bei dem keine Bilddaten verloren gehen. Mit dieser Option wird die Datei nicht komprimiert, was zu sehr großen Dateien führen kann. Verwenden Sie zum Exportieren einer unkomprimierten Datei im Verhältnis 1:1 den Avid-Codec für AVI.
Schieberegler „Komprimierungs-qualität“ (Compression Quality)		Wählen Sie diese Option, um die Komprimierungsqualität für bestimmte Codecs einzustellen. Die Qualität für die Avid-Codecs für AVI kann nicht mit diesem Schieberegler eingestellt werden.
Keyframe alle *n* Bilder (Key Frame Every *n* frames)		Verwenden Sie diese Option, damit das System Keyframes als Referenz für die folgenden Bilder verwendet. Geben Sie die Häufigkeit der Keyframes als nummerischen Wert ein. Diese Option ist bei unkomprimierten Dateien nicht verfügbar.
Datenrate *n* KB/s (Data Rate *n* KB/sec)		Mit dieser Option können Sie eine spezifische Datenrate (in Kilobyte pro Sekunde) für die komprimierte Datei eingeben. Diese Option ist bei unkomprimierten Dateien nicht verfügbar.

Exporteinstellungen: Audio

Tabelle 27 Optionen der Exporteinstellungen (Audio)

Option	Beschreibung
Mono Stereo	Wählen Sie die entsprechende Option, um die Audiospuren in Mono oder Stereo zu exportieren.
WAVE	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im Format WAVE (Dateinamenerweiterung „.wav“) zu exportieren. Fast alle Windows-Anwendungen mit Audiofunktionen nutzen WAVE-Dateien. Auch QuickTime unterstützt das Format WAVE.
AIFF-C	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im Industriestandard AIFF-C zu exportieren, der mit vielen anderen Audio- und Multimedia-Anwendungen kompatibel ist.
Sample-Rate (Sample Rate)	Wählen Sie eine der folgenden Optionen: • Projektrate (Project Rate) • 32 kHz • 44,1 kHz • 48 kHz Wählen Sie diese Option, wenn die Sequenz Material mit unterschiedlichen Sample-Raten enthält, jedoch eine einheitliche Sample-Rate benötigt wird. Die Sample-Rate des Projekts wird im Dialogfeld „Audio-Projekteinstellungen“ (Audio Project Settings) festgelegt. Weitere Informationen finden Sie unter „Audio-Projekteinstellungen“ in der Hilfe. Außerdem können Sie mit dieser Option die Sample-Rate ändern, falls die Anwendung, in die Sie exportieren, die aktuelle Sample-Rate nicht unterstützt.
Sample-Größe (Sample Size)	Wählen Sie eine der folgenden Optionen: • **16 Bit:** Wenn Sie diese Option wählen, exportiert das System Material mit einer Audio-Sample-Größe von 16 Bit (aktuelle Standard-Bit-Rate für Audio). • **8 Bit:** Wenn diese Option aktiviert ist, exportiert das System Material mit einer Audio-Sample-Größe von 8 Bit zur Verwendung in Systemen anderer Hersteller, die 16 Bit nicht unterstützen. Diese Option wird eingesetzt, um die Anforderungen an den Datendurchsatz zu verringern (z. B. zur Verbesserung der Wiedergabe in Multimedia-Projekten).

Exporteinstellungen: Grafik

Tabelle 28 Optionen der Exporteinstellungen (Grafik)

Option	Unteroption	Beschreibung
In-/Out-Marken (Use Marks)		Wenn Sie diese Option wählen, nutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um das Anfangs- und Endbild für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren möchten.
Aktive Spuren (Use Enabled Tracks)		Wenn diese Option aktiviert ist, exportiert das System nur die momentan aktivierten Spuren für eine ausgewählte Sequenz bzw. einen ausgewählten Clip. Deaktivieren Sie diese Option, um alle Spuren des Clips bzw. der Sequenz zu exportieren.
Grafikformat (Graphic Format)	Formatoptionen (Format Options)	Mit dieser Option können Sie ein Grafikformat für den Export auswählen. Klicken Sie auf „Formatoptionen“ (Format Options), um die Exportparameter festzulegen.
Breite x Höhe (Width x Height)		Mit dieser Option können Sie die Höhe und Breite des Clips einstellen. Wählen Sie im Schnellmenü eine der Standardabmessungen. **Größe anpassen (Scale to Fit):** Durch diese Option werden die Breite und die Höhe den Vorgaben entsprechend angepasst. **Bild unverändert übernehmen (Crop/Pad):** Mit „Bild unverändert übernehmen“ (Crop/Pad) werden Bilder weder skaliert noch wird deren Größe verändert. Falls erforderlich fügt das System oben und unten schwarze Balken ein, um die korrekte Größe zu erhalten.
Farbpegel (Color Levels)		Mit dieser Option können Sie die Farbe auf RGB oder ITU-R 601 einstellen.
Sequenzielle Dateien (Sequential Files)		Diese Option erzeugt eine Reihe sequenziell nummerierter Standbilder. Die Bildrate der Zuspieldatei bestimmt die Anzahl der Standbild-Dateien, die erstellt werden.

Tabelle 28 Optionen der Exporteinstellungen (Grafik) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
Halbbilddominanz (File Field Order)		Mit dieser Option können Sie festlegen, welches Halbbild beim Export das oberste sein soll. Bei 24p- oder 25p-Projekten stehen diese Optionen nicht zur Verfügung. Alle Halbbilder werden automatisch als progressive (Stand-) Bilder exportiert. **Ungerade (Oberes Halbbild) (Odd (Upper Field First)):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem PAL-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das obere Halbbild, d. h., seine Zeilen sind die ungeraden Zeilen des Bilds (ausgehend von 1 gezählt). Die Zeilen von Halbbild 2 sind die geraden Zeilen. **Gerade (Unteres Halbbild) (Even (Lower Field First)):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem NTSC-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das untere Halbbild, d. h., seine Zeilen sind die geraden Zeilen des Bilds. Die Zeilen von Halbbild 2 sind die ungeraden Zeilen. **Einzel. Hal. (Single Field):** Wählen Sie diese Option, wenn die Ausgabedatei nur Halbbild 1 enthalten soll. In diesem Fall wird ein einzelnes Halbbild mit 243 Zeilen für NTSC (288 Zeilen für PAL) der Größe des Bilds (entsprechend der Breiten- und Höhenangaben) angeglichen.

Exporteinstellungen: Grafikformat

Tabelle 29 Optionen der Exporteinstellungen (Grafikformat)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
Alias		Diese Option erstellt Dateien, die mit Alias™- bzw. Wavefront™-Systemen kompatibel sind.
BMP	Windows	Diese Option erstellt Dateien für das Betriebssystem Microsoft Windows.
	OS/2	Diese Option erstellt Dateien für das Betriebssystem IBM® OS/2®.
Chyron		Wurde von der Chyron Corporation zur Verwendung in Videobildpuffern von Chyron®-Schriftgeneratoren entwickelt.

Tabelle 29 Optionen der Exporteinstellungen (Grafikformat) (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
Cineon	Schwarzpunkt (Blackpoint, Windows bzw. Black Point, Macintosh)	Mit dieser Option können Sie einen Wert für die Belichtung einstellen, die dem Filmen einer 2%ig schwarzen Karte entspricht. Die Werte können zwischen 0 und 1022 liegen. Der Standardwert 0 ist für die meisten Zwecke geeignet.
	Weißpunkt (Whitepoint, Windows bzw. White Point, Macintosh)	Mit dieser Option können Sie einen Belichtungswert einstellen, der einer weißen Fläche mit 90%igem Reflexionsgrad entspricht. Die Werte können zwischen 1 und 1023 liegen. Stammen die Dateien aus einem Cineon™-System und sollen sie wieder dorthin übertragen werden, verwenden Sie den Wert 1023 als Weißpunkt. Der Standardwert von 685 ist geeignet, wenn das Zielgerät kein Cineon-System, sondern beispielsweise ein Videomonitor ist.
	Gamma	Diese Option ermöglicht die Korrektur von Gamma-Unterschieden bei der Ausgabe. Der Wert kann zwischen 0,01 und 100,0 liegen. Verwenden Sie den Standardwert 1,0 für Bilder, die auf einem PC-Monitor angezeigt werden sollen. Stellen Sie für einen Silicon Graphics®- oder einen Macintosh-Monitor den Wert 0,59 ein. Stellen Sie für ITU-R 601-Video (CCIR-601) den Wert 0,45 ein.
ERIMovie	24 Bit packen (Pack 24 bits)	Diese Option bestimmt, ob die Bilddaten mit einer Farbtiefe von 24 Bit gepackt (komprimiert) oder 32 Bit (unverändert) gespeichert werden.
Framestore		Das Framestore-Format ist ein 16-Bit-Format für Videobilder, das zusammen mit der Video Toaster™-Hardware von Newtek auf dem Amiga® eingesetzt wird. HIIP unterstützt sowohl komprimierte als auch unkomprimierte Framestore-Formate.
IFF		Wurde von Electronic Arts entwickelt. IFF (Interchange File Format) oder genauer IFF-ILBM (InterLeaved BitMap) ist das Standarddateiformat, mit dem Anwendungen auf dem Amiga Grafikdateien übertragen.
JPEG	Qualität (Quality)	Diese Option bestimmt die Größe und Qualität der Ausgabedatei. Höhere Werte erzeugen bessere Bilder, aber auch größere Dateien. Niedrigere Werte reduzieren zwar die Dateigröße, aber auch die Bildqualität.
	Baseline	Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Lesen Sie in der Dokumentation zur JPEG-Anwendung nach, ob diese Option erforderlich ist.

Tabelle 29 Optionen der Exporteinstellungen (Grafikformat) (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
	Progressiv (Progressive)	Diese Option ermöglicht das Speichern progressiver JPEG-Dateien, wobei die Datei in eine Reihe von Scans steigender Bildqualität unterteilt wird. Bei jedem Scan wird das Bild besser erkennbar. Progressive JPEG-Dateien können nur von Anwendungen erkannt werden, die dieses Format unterstützen (z. B. von bestimmten Web-Browsern).
OMF	Komprimierung (Compression)	Diese Option bestimmt die Komprimierungsrate und damit auch die Dateigröße. Sie können unter sämtlichen Komprimierungsraten wählen, die das Avid-System auch beimerneuten Erfassen nutzt. Weitere Informationen zu Avid-Komprimierungsraten finden Sie unter „Komprimierte Bildauflösungen und Speicheranforderungen“ in der Hilfe.
	Bildrate (Frame Rate) NTSC/PAL	Mit diesen Optionen können Sie bei Komprimierungsraten, die beides zulassen, entweder NTSC oder PAL auswählen. Das System zeigt dann die erforderliche Bildgröße und die Standard-Bildrate an.
PCX		Wurde von der Zsoft Corporation für die Verwendung mit der hauseigenen Grafikanwendung PC PaintBrush™ entwickelt.
Photoshop	Komprimierung (Compression)	Diese Option bestimmt die Dateigröße. Wenn Sie die Option deaktivieren, werden die Dateien größer.
PICT (nur Windows)	MacBinary-Header erstellen (Create MacBinary header)	Diese Option erzeugt eine Datei mit einem MacBinary-Header. MacBinary ist ein Dateiformat zum Darstellen aller Informationen einer Macintosh-Datei in einer Binärdatei. Das Format ist kompakt und eignet sich zum Speichern von Macintosh-Dateien auf anderen Systemen. Verwenden Sie ein Dienstprogramm zum Dekomprimieren von Dateien, um die MacBinary-Datei auf einem Macintosh-Rechner zu dekodieren.
Pixar		Mit dieser Option können Sie die Datei im Format Pixar® speichern.
PNG	Farbtiefe (Color Depth)	Die Option „8 Bit“ (8 bits) speichert 8-Bit-Dateien. Die Option „16 Bit“ (16 bits) speichert 16-Bit-Dateien. Die Option „Automatisch“ (Automatic) speichert das Bild in der Farbtiefe des Originalbilds.

Tabelle 29 Optionen der Exporteinstellungen (Grafikformat) (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
	Interlaced	Diese Option ermöglicht das Speichern der Datei zur progressiven Darstellung (ähnlich wie bei progressiven JPEG-Dateien). Beim Übertragen der Datei wird das Bild immer besser erkennbar. Interlaced-PNG-Dateien können nur von Anwendungen erkannt werden, die dieses Format unterstützen (z. B. von bestimmten Web-Browsern).
QRT		Wurde auf dem Amiga zur Verwendung unter verschiedenen Betriebssystemen entwickelt. Das Format wird von vielen Raytracing-Programmen verwendet, z. B. von DKB Ray Trace und QRT.
Rendition		Wurde von Numerical Design, Ltd. entwickelt.
SGI	Farbtiefe (Color Depth)	Die Option „8 Bit“ (8 bits) speichert 8-Bit-Dateien. Die Option „16 Bit“ (16 bits) speichert 16-Bit-Dateien. Die Option „Automatisch“ (Automatic) speichert das Bild in der Farbtiefe des Originalbilds.
Softimage		Wurde von Softimage®, Inc. zur Verwendung mit der hauseigenen Software entwickelt.
Sun Raster™		Wurde von Sun Microsystems, Inc. entwickelt und wird hauptsächlich von Sun-Anwendungen unterstützt.
TARGA	Farbtiefe (Color Depth)	Diese Option bestimmt, wie Bilder gespeichert werden. Die Option „5 Bit“ (5 bit) speichert die Daten im Format „Targa 16“. Die Option „8 Bit“ (8 bit) speichert die Daten im Format „Targa 24/32“.
	Komprimierung (Compression)	Diese Einstellung bestimmt die Dateigröße. Wenn Sie die Option deaktivieren, werden die Dateien größer.
TIFF	Farbtiefe (Color Depth)	Die Option „8 Bit“ (8 bits) speichert 8-Bit-Dateien. Die Option „16 Bit“ (16 bits) speichert 16-Bit-Dateien. Die Option „Automatisch“ (Automatic) speichert das Bild in der Farbtiefe des Originalbilds.
	Komprimierung (Compression)	Diese Einstellung bestimmt die Dateigröße. Wenn Sie „Keine“ (None) wählen, werden die Daten nicht komprimiert, was zu großen Dateien führen kann. „RLE“ (Run Length Encoded) erzeugt relativ kleine und gut konvertierbare Dateien. Bei „JPEG“ hängt die Dateigröße von der eingestellten Qualität ab. Je besser die Qualität, desto größer sind die Dateien.

Tabelle 29 Optionen der Exporteinstellungen (Grafikformat) (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
	JPEG-Qualität (JPEG Quality)	Diese Option bestimmt die Bildqualität von JPEG-Dateien auf einer Skala von 0 bis 100. Je höher der eingestellte Wert, desto besser ist die Bildqualität.
Wavefront	Formattyp (Format Type)	Diese Option bestimmt eines der beiden Ausgabeformate, die von Wavefront unterstützt werden (RLA oder RLB).
	Farbtiefe (Color Depth)	Die Option „8 Bit“ (8 bits) speichert 8-Bit-Dateien. Die Option „16 Bit“ (16 bits) speichert 16-Bit-Dateien. Die Option „Automatisch“ (Automatic) speichert das Bild in der Farbtiefe des Originalbilds.
	Gamma	Diese Option ermöglicht die Korrektur von Gamma-Unterschieden zwischen der Ausgabeanzeige von Macintosh und Windows-PC. Sie ist für plattformübergreifende Anwendungen gedacht, die angepasst werden müssen. *Lesen Sie in der Dokumentation zu der Wavefront-Anwendung nach, ob Sie diesen Wert anpassen müssen. Normalerweise können Sie den Standardwert verwenden.*
XWindows		Wurde vom MIT X Consortium entwickelt und wird von vielen X Window System™-Anwendungen auf Workstations und bestimmten PC unterstützt.
YUV	Format	Diese Option bestimmt das Videoformat gespeicherter Dateien. Bei der Einstellung „NTSC“ wird das Videoformat NTSC (720 x 486) verwendet. Bei der Einstellung „PAL“ wird das Videoformat PAL (720 x 576) verwendet. Die Bilder werden entweder mit Schwarz aufgefüllt oder beschnitten.
	Angeglichenes YUV-Format (Smooth YUV)	Diese Option verbessert die Wiedergabetreue von RGB-Bildern, die im Format „YUV“ gespeichert wurden.

Film- und 24p-Einstellungen

Tabelle 30 Optionen der Film- und 24p-Einstellungen

Option	Beschreibung
Wiedergaberate während des Schnitts (Edit Play Rate)	Wählen Sie eine Rate für die Wiedergabe von Filmmaterial während des Schnitts.
Ink-Nummernformat (Ink Number Format)	Wählen Sie eines der Norm-Formate für Ink-Nummern, das zu den Standards Ihres Labors und zu Ihrem Filmformat passt.
Ink-Nummern dargestellt als (Ink Number displayed as)	Wählen Sie das Format für die Darstellung der Ink-Nummern in Bins und Schnittlisten.
AUX-Inkformat (Auxiliary Ink Format)	Wählen Sie das Format für die AUX-Ink-Nummer (dies ist beim Suchen nach zusätzlichen Informationen für verschiedene Filmformate von Nutzen). Die Auswahlmöglichkeiten entsprechen denen für „Ink-Nummernformat“ (Ink Number Format).
AUX-Ink dargestellt als (Auxiliary Ink displayed as)	Wählen Sie das Anzeigeformat für die AUX-Ink-Nummern. Die Auswahlmöglichkeiten entsprechen denen unter „Ink-Nummern dargestellt als“ (Ink Number displayed as).
Audio Source Tape TC Rate (TC-Rate für Audio-Zuspielband)	Bestimmen Sie das Timecode-Format des digitalen Audiobands (DAT): entweder 30 B/s oder 29,97 B/s (nur NTSC). Diese Einstellung wird in 23,976p-Projekten nicht angezeigt.
Pulldown-Phase von Timecode einstellen (Set Pulldown Phase of Timecode)	Hier können Sie eine Standard-Pulldown-Phase für ein NTSC-Projekt einstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Eingeben von Pulldown-Informationen“ in der Hilfe.

Allgemeine Einstellungen

Tabelle 31 Optionen der allgemeinen Einstellungen

Option	Beschreibung
Projektformat (Project Format)	Diese Option zeigt das aktuell für das Projekt ausgewählte Format an (NTSC oder PAL). Dieses Format kann nicht geändert werden.
Verzeichnis für temporäre Dateien (Temporary Files Directory)	Wenn Sie die Funktion „Drag&Drop-Export“ (Drag and Drop Export) oder eine Exportfunktion verwenden, die eine vorläufige Movie-Datei erstellt, muss die Avid-Anwendung die vorläufige Datei, die so groß wie die endgültige Exportdatei sein kann, speichern. Standardmäßig befindet sich das Verzeichnis für temporäre Dateien in demselben Verzeichnis wie die Avid-Anwendung. Um die Effizienz zu steigern oder Fehlermeldungen wie DISK_FULL zu vermeiden, können Sie ein anderes Verzeichnis für die temporären Dateien angeben. Im Idealfall sollten Sie in diesem Feld ein Verzeichnis auf dem Laufwerk angeben, in das Sie exportieren werden, oder eines mit sehr viel freiem Speicherplatz.
Standard-Start-TC (Default Starting TC)	Diese Option bestimmt den vom System als Standardwert zu verwendenden Timecode.
NTSC wurde eingerichtet (NTSC Has Setup)	Diese Option ermöglicht Systemen, die NTSC-EIAJ nutzen, die korrekte Farbzuweisung vorzunehmen. Benutzer von NTSC-EIAJ sollten diese Option nicht aktivieren. Alle anderen Benutzer sollten diese Option aktivieren.
Windows-kompatible Dateinamen verwenden (Use Windows compatible file names) (nur Macintosh)	Verhindert, dass die Zeichen /\:*?"<>| sowie führende oder nachfolgende Leerzeichen oder ein nachfolgender Punkt in Bin-, Projekt- oder Benutzernamen verwendet werden. Diese Zeichen sind in Windows-Dateinamen nicht zulässig. Diese Option erweist sich als sinnvoll, wenn Sie Bins und Projekte von Macintosh- auf Windows-Systeme verschieben möchten.
Dateinamen mit mehr als 27 Zeichen zulassen (Allow file names to exceed 27 characters) (nur Macintosh)	Ermöglicht das Außerkraftsetzen der Windows-Dateinamenbegrenzung von 27 Zeichen (ausschließlich der vier Zeichen, die für die Dateinamenerweiterung reserviert sind). Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht beabsichtigen, Bins und Projekte auf ein Windows-System zu verschieben, und wenn Sie Dateinamen mit mehr als 27 Zeichen verwenden möchten.

Importeinstellungen

Informationen hierzu finden Sie in folgenden Abschnitten:

- Importeinstellungen: Registerkarte „Bild“
- Importeinstellungen: Registerkarte „OMFI“
- Importeinstellungen: Registerkarte „Shot Log“

Importeinstellungen: Registerkarte „Bild“

Tabelle 32 Optionen der Importeinstellungen (Registerkarte „Bild“)

Option	Unteroption	Beschreibung
Seitenverhältnis (Aspect Ratio), Pixel-Seitenverhältnis (Pixel Aspect)	601, nichtquadratisch (601, non-square)	Wählen Sie diese Option, um Bilder mit den vom Avid-System verwendeten Abmessungen zu importieren: 720 x 480 (NTSC) oder 720 x 576 (PAL). Verwenden Sie diese Option außerdem für Bilder mit der Abmessung 720 x 540 oder für andere Bilder mit dem Seitenverhältnis 4:3. Mit dieser Option können Sie beim Importieren von Zwei-Halbbilder-Material mit präzisen NTSC- oder PAL-Abmessungen die Halbbilddaten beibehalten. Das System konvertiert gegebenenfalls die Pixelabmessungen, damit das Bild den Bildschirm füllt. Wenn das Seitenverhältnis der ursprünglichen Bilder dem vom Avid-System verwendeten Seitenverhältnis 4:3 nicht entspricht, werden die importierten Bilder möglicherweise verzerrt dargestellt. Die beste Vollbildauflösung für Dateien, die in einer Umgebung mit quadratischen Pixeln erstellt wurden, ist 648 x 480 (NTSC) oder 768 x 576 (PAL). Sie können eine gemeinsame Auflösung für NTSC und PAL erstellen, indem Sie 720 x 540 verwenden. *Diese Option ist standardmäßig aktiviert.*

Tabelle 32 Optionen der Importeinstellungen (Registerkarte „Bild“) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Beibehalten, nichtquadratisch (Maintain, non-square)	Wählen Sie diese Option für Bilder, die in einer Umgebung mit nichtquadratischen Pixeln erstellt wurden, aber den NTSC- oder PAL-Abmessungen nicht genau entsprechen. Dabei bleiben bis zu 480 (NTSC) bzw. 576 (PAL) Zeilen erhalten. Überzählige Zeilen werden entfernt, fehlende mit Video-Schwarz aufgefüllt. Diese Option erweist sich möglicherweise für die Avid-Anwendung am nützlichsten, wenn Sie mit Material arbeiten, dass für Produkte ohne DV mit der Standard-NTSC-Größe 720 x 486 erstellt wurde. In diesem Fall werden die oberen vier und die unteren beiden Zeilen beschnitten. Bei dieser Option wird das Material weder skaliert noch wird seine Größe geändert.
	Beibehalten, quadratisch (Maintain, square)	Wählen Sie diese Option für Bilder, die mit quadratischen Pixeln erstellt wurden, z. B. in einer Grafikanwendung. Dies sind hauptsächlich Symbole, Logos und andere Grafiken, deren Größe nicht verändert werden kann und die nicht den ganzen Bildschirm ausfüllen sollen. Das Avid-System behält das Pixel-Seitenverhältnis der Originaldatei für die importierten Bilder bei und wandelt das Seitenverhältnis der quadratischen Pixel in die DV-Umgebung mit nichtquadratischen Pixeln um. Das System füllt den Rest des Bildschirms mit Video-Schwarz. Enthält das Bild einen Alpha-Kanal, wird das Video-Schwarz im Alpha-Kanal ausgekeyt. Verwenden Sie diese Option nicht zum Import von folgenden Bildtypen: • Bilder mit den nichtquadratischen Pixel-Abmessungen 720 x 480 (NTSC) bzw. 720 x 576 (PAL) • Vollbilder mit quadratischen Pixeln, die bereits auf nichtquadratische Pixel-Abmessungen ausgedehnt wurden

Tabelle 32 Optionen der Importeinstellungen (Registerkarte „Bild“) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Beibehalten und Größe ändern, quadratisch (Maintain and Resize, square)	Wählen Sie diese Option für Bilder, die mit quadratischen Pixeln erstellt wurden. Das System passt die längere Abmessung der Bildschirmgröße an und füllt die fehlenden Pixel der kürzeren Seite mit Video-Schwarz, wodurch ein Randstreifen entsteht. Enthält das Bild einen Alpha-Kanal, wird das Video-Schwarz im Alpha-Kanal ausgekeyt. Bei einem Bild mit den Abmessungen 540 x 300 wird beispielsweise die längere Seite auf 720 und die kürzere Seite im entsprechenden Verhältnis (auf 400) gestreckt. Die verbleibenden Pixel der „kurzen Seite“ werden durch Schwarz ersetzt. Die beste Vollbildauflösung für Dateien, die in einer Umgebung mit quadratischen Pixeln erstellt wurden, ist 648 x 480 (NTSC) oder 768 x 576 (PAL). Wenn Sie für NTSC und PAL die gleiche Auflösung benutzen möchten, verwenden Sie 720 x 540. Verwenden Sie diese Option nicht zum Importieren folgender Bildtypen: • Bilder mit den nichtquadratischen Pixel-Abmessungen 720 x 480 (NTSC) bzw. 720 x 576 (PAL) • Vollbilder mit quadratischen Pixeln, die bereits auf nichtquadratische Pixel-Abmessungen ausgedehnt wurden
Halbbild-Reihenfolge		In diesem Abschnitt können Sie die Halbbilddominanz der zu importierenden Medien auswählen. Stimmt die Halbbilddominanz der importierten Medien mit der des Projektformats überein, so ist keine spezielle Verarbeitung erforderlich. Weitere Informationen finden Sie unter „Anordnung der Halbbilder bei Grafikimporten und -exporten“ in der Hilfe. Diese Einstellung gilt nicht für OMFI-Importe, wenn die Importauflösung der OMFI-Datei entspricht.

Tabelle 32 Optionen der Importeinstellungen (Registerkarte „Bild“) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Non-interlaced	Mit dieser Option können Sie Standbilder in alle Formate importieren, ohne sich über die zeitliche Abfolge der Halbbilder Gedanken machen zu müssen. *Dies ist der Standardwert.*
	Ungerade (Oberes Halbbild) (Odd (Upper Field First))	Wählen Sie diese Option, wenn das ungerade Halbbild beim Import zuerst erscheinen soll. Damit gehört die erste Bildzeile zum ungeraden Halbbild.
	Gerade (Unteres Halbbild) (Even (Lower Field First))	Wählen Sie diese Option, wenn das gerade Halbbild beim Import zuerst erscheinen soll. Damit gehört die erste Bildzeile zum geraden Halbbild.
Farbpegel (Color Levels)	RGB	Wählen Sie diese Option, wenn die importierte Grafikdatei RGB-Grafikpegel verwendet. Die meisten computer-generierten Grafiken verwenden RGB-Grafikpegel. Die RGB-Farbwerte werden als ITU-R 601-Videofarbwerte (bisher CCIR 601) abgebildet, die für das Avid-System geeignet sind.
	RGB, unscharf (RGB, dithered)	Wählen Sie diese Option, wenn die importierte Grafikdatei komplexe Farbeffekte, wie z. B. Verläufe, enthält. Verwenden Sie diese Option nicht zum Importieren eines Bilds, das bereits unscharf importiert wurde.
	601	Wählen Sie diese Option, wenn die importierte Grafikdatei Videopegel verwendet, die auf der Norm ITU-R 601 (bisher CCIR 601) basieren. Zu diesen Grafiken zählen auch die Avid-Farbbalken oder Bilder, die Superschwarz (Nullschwarz) für Keying-Zwecke enthalten.
Alpha	Vorhandene benutzen (Use Existing)	Wählen Sie diese Option, damit das System das Bild mit den vorhandenen Alpha-Kanal-Daten importiert.
	Vorhandene umkehren (Invert Existing)	Diese Option kehrt die schwarzen und weißen Elemente des Alpha-Kanals um, wenn sie sich von den Matte-Key-Anforderungen des Systems unterscheiden: ein weißer Hintergrund, ein schwarzer Vordergrund und ein grauer Transparenzverlauf dazwischen.

Tabelle 32 Optionen der Importeinstellungen (Registerkarte „Bild“) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
	Ignorieren (Ignore)	Wählen Sie diese Option, um ein Bild, das Alpha-Kanal-Transparenzinformationen enthält, als eine einzige opake Grafik zu importieren. Die importierte Grafik erscheint als einzelner Masterclip in der Bin. Falls das Bild einen eingebetteten Alpha-Kanal enthält, das System den Alpha-Kanal-Import für den betreffenden Dateityp jedoch nicht unterstützt, aktivieren Sie diese Option, um das Bild erfolgreich zu importieren. Informationen zur Alpha-Kanal-Unterstützung finden Sie unter „Importspezifikationen für Grafikdateien“ in der Hilfe.
Einzelbildimport (Single Frame Import)	Dauer: *n* Sekunden (Duration: *n* seconds)	Diese Option gibt die Dauer des aus dem Import erstellten Einzelbilds an. Der Standardwert beträgt 10 Sekunden. Diese Option trifft nicht auf das Importieren von fortlaufend nummerierten Bilddateien zu, da jede Datei ein Bild des Clips repräsentiert. Die Gesamtzahl der Dateien bestimmt die Gesamtdauer. Beim Importieren eines Bilds mit Alpha-Kanal wird ein Matte-Key-Effekt als ein einzelnes Bild ohne verknüpfte Mediendatei erzeugt. Der Import eines einzelnen Bilds benötigt weniger Zeit und Speicherplatz als der Import einer vollständigen Mediendatei. Die Echtzeit-Wiedergabemöglichkeiten sind jedoch für einzelne Bilder eingeschränkt, besonders bei hohen Auflösungen. Der Grund dafür ist, dass das System die Bilder in den Speicher lädt und in Echtzeit verarbeitet, anstatt sie von einer Festplatte wiederzugeben.

Tabelle 32 Optionen der Importeinstellungen (Registerkarte „Bild“) (Forts.)

Option	Unteroption	Beschreibung
Sequenzielle Dateien automatisch erkennen (Autodetect Sequential Files)		Wenn diese Option aktiviert ist und Sie fortlaufend nummerierte Dateien importieren, erkennt das System, dass es sich um eine Folge zusammenhängender Dateien handelt, und importiert automatisch die gesamte Folge. Wenn diese Option deaktiviert ist, importiert das System eine Folge von Dateien mit fortlaufend nummerierten Erweiterungen nicht automatisch. Sie können dann einzelne Dateien zum Import auswählen. Sie können für jedes der unterstützten Standbildformate fortlaufend nummerierte Dateien importieren. Weitere Informationen zum Vorbereiten einer Folge von Bilddateien finden Sie unter „Animationsdateien“ in der Hilfe.

Importeinstellungen: Registerkarte „OMFI“

Tabelle 33 Optionen der Importeinstellungen (Registerkarte „OMFI“)

Option	Beschreibung
Auflösung der Originaldatei benutzen. (Use the source file's resolution.)	Wählen Sie diese Option, um die Auflösung der Originaldatei beizubehalten. Das System ignoriert die Einstellungen zur Auflösung im Dialogfeld „Dateien für Import auswählen“ (Select Files to Import) und auf der Registerkarte „Import“ des Dialogfelds.
Aktuelle Importauflösung benutzen. (Use the current import resolution.)	Wählen Sie diese Option, um die aktuelle Auflösungseinstellung für den Import zu verwenden. Das System ignoriert die Auflösung der Originaldatei.
Aufforderung zur Einrichtung der Auflösung für jede Datei anzeigen, die nicht der aktuellen Importauflösungseinstellung entspricht. (Ask me to set the resolution for each file that is different from the current import resolution setting.)	Wählen Sie diese Option, damit das System die gewünschte Auflösung für die Importdatei erfragt, wenn sich die Auflösung der Originaldatei von der aktuellen Auflösungseinstellung zum Importieren unterscheidet.

Importeinstellungen: Registerkarte „Shot Log“

Tabelle 34 Optionen der Importeinstellungen (Registerkarte „Shot Log“)

Option	Beschreibung
Ereignisse wie geloggt beibehalten. (Maintain events as logged.)	Wählen Sie diese Option, um alle Ereignisse wie ursprünglich geloggt beizubehalten.
Ereignisse nach Szenen zusammenfassen und Subclips automatisch erstellen. (Combine events based on scene and automatically create subclips.)	Wählen Sie diese Option, um alle Ereignisse einer Szene in einem einzigen Masterclip zusammenzufassen und den Masterclip dann mit Subclips zu verknüpfen, die den Originalereignissen dieser Szene entsprechen. Um diese Option verwenden zu können, müssen in der Bin in der Spalte „Szene“ (Scene) Szenennummern geloggt werden.
Ereignisse nach Kamerarollen zusammenfassen und Subclips automatisch erstellen (Combine events based on camera roll and automatically create subclips.)	Wählen Sie diese Option, um alle Ereignisse einer Kamerarolle in einem einzigen Masterclip zusammenzufassen und den Masterclip dann mit Subclips zu verknüpfen, die den Originalereignissen dieser Kamerarolle entsprechen. Damit Sie diese Option verwenden können, müssen in der Bin die Nummern der Kamerarollen für ein Filmprojekt in der entsprechenden Spalte geloggt sein.
Ereignisse mit bekanntem Ausgangsmaterial zusammenführen und automatisch Subclips erstellen. (Merge events with known source and automatically create subclips.)	Wählen Sie diese Option, um Subclips für Ereignisse zu erstellen, die beim Import zusammengefasst oder mit ihren Originalclips verknüpft werden. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie für jede Kamerarolle bzw. Master-Szene bereits Masterclips in eine Bin eingegeben und anschließend alle mit diesen Clips verbundenen Ereignisse für den Import geloggt haben. *Sie müssen die zusammenzufassenden Clips vor dem Aktivieren dieser Option auswählen.*
Ereignisse mit bekannten Masterclips zusammenfügen. (Merge events with known master clips.)	Wählen Sie diese Option, um anhand von übereinstimmenden Bandnamen Informationen in der Shot Log-Liste in ausgewählten Masterclips zusammenzufassen. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie bereits für jeden Take Masterclips in eine Bin geloggt bzw. erfasst haben. *Sie müssen die zusammenzufassenden Clips vor dem Aktivieren dieser Option auswählen.*

Einstellungen für die Benutzeroberfläche

Informationen hierzu finden Sie in folgenden Abschnitten:

- Einstellungen der Benutzeroberfläche: Registerkarte „Allgemein“
- Einstellungen der Benutzeroberfläche: Registerkarte „Darstellung“

Einstellungen der Benutzeroberfläche: Registerkarte „Allgemein“

Tabelle 35 Optionen der Benutzeroberflächeneinstellungen (Registerkarte „Allgemein“)

Option	Beschreibung
Beschriftungen in Tool-Palette anzeigen (Show Labels in Tool Palette)	Wenn diese Option aktiviert ist, beschriftet das System die Symbole in der Tool-Palette. Diese Option ist die Standardeinstellung. Um die Tool-Palette abzutrennen, klicken Sie auf die Palette und ziehen Sie sie bei gedrückter Maustaste an eine andere Position.
ToolTips anzeigen (Show ToolTips)	Ist diese Option ausgewählt, zeigt das System Beschriftungen der Schaltflächen und Symbole an, wenn Sie mit dem Mauszeiger darauf zeigen. Diese Option ist die Standardeinstellung. Sie können die ToolTips auch im Menü „Hilfe“ (Help) ein- bzw. ausschalten.
Verzögerung von *n* Sekunden vor Wiedergabe (Delay *n* seconds before showing)	Wenn Sie „ToolTips anzeigen“ (Show ToolTips) aktivieren, können Sie das Einblenden der Beschriftungen durch Eingabe eines Werts in dieses Feld verzögern. Wenn eine Verzögerung eingestellt ist, können Sie den Mauszeiger schnell über die Benutzeroberfläche bewegen, ohne dass die Beschriftungen der Symbole eingeblendet werden.

Tabelle 35 Optionen der Benutzeroberflächeneinstellungen (Registerkarte „Allgemein“) (Forts.)

Option	Beschreibung
Normale Funktion der Windows® Alt-Taste (Windows® Standard Alt Key Behavior) (nur Windows)	Diese Option schaltet zwischen der Standardbelegung der Alt-Taste unter Windows und der Belegung der Alt-Taste im Avid-System um. Wenn Sie diese Option aktivieren, erhalten Sie durch Drücken der Alt-Taste und einer weiteren Taste eine Tastenkombination zum Ausführen bestimmter Windows-Funktionen (z. B. Öffnen von Menüs). Wenn Sie die Option deaktivieren, stellen Drücken und Loslassen der Alt-Taste und anschließendes Drücken einer weiteren Taste die Windows-Tastenkombination dar, während gleichzeitiges Drücken der Alt-Taste und einer weiteren Taste als Tastenkombination für bestimmte Avid-Funktionen fungiert. Diese Option ist die Standardeinstellung. Weitere Informationen zu Windows-Tastenkombinationen finden Sie in der Dokumentation zu Windows. Weitere Informationen zu Avid-Tastenkombinationen erhalten Sie über „Hilfe“ > „Tastenkombinationen“ (Help > Shortcuts).
Num-Taste automatisch aktivieren (Automatic Num Lock Activation) (nur Windows)	Wenn Sie diese Option aktivieren, aktiviert die Avid-Anwendung automatisch den Zahlenmodus des Zahlenblocks, wenn Sie die Anwendung das nächste Mal aufrufen. Wenn Sie diese Option deaktivieren, steuert die Num-Taste der Tastatur den Eingabemodus des Zahlenblocks. Sie können den Eingabemodus des Zahlenblocks immer über die Num-Taste steuern, unabhängig davon, welche Option Sie gewählt haben.
Bei Start automatisch zuletzt verwendetes Projekt öffnen (Automatically Launch Last Project at Startup)	Öffnet das zuletzt bearbeitete Projekt, wenn die Anwendung gestartet wird.

Einstellungen der Benutzeroberfläche: Registerkarte „Darstellung“

Tabelle 36 Optionen der Benutzeroberflächeneinstellungen (Registerkarte „Darstellung“)

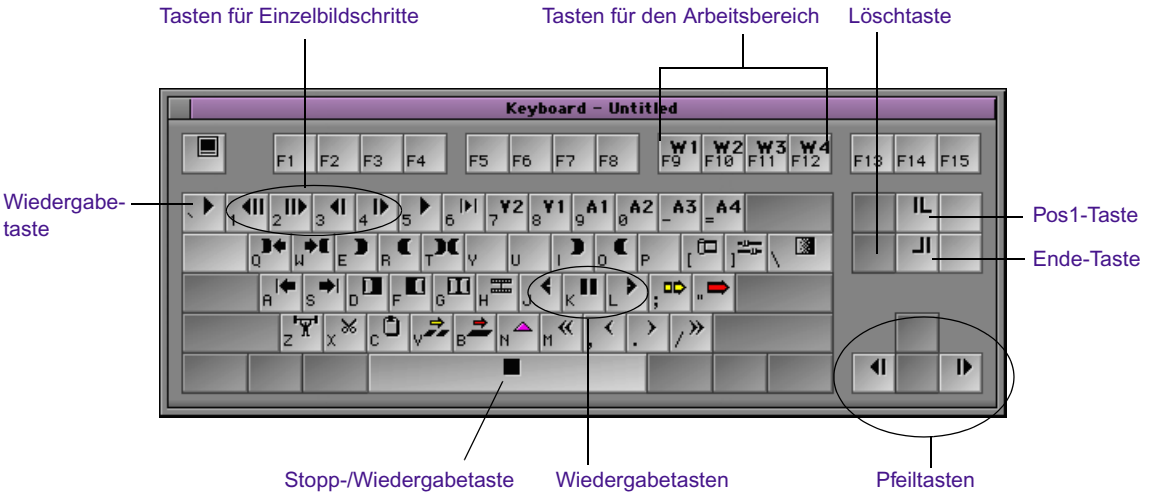
Option	Auswahl	Beschreibung
Farbe (Color)	Hintergrund (Background) Schaltfläche (Button) Schaltflächeninhalt (Button Contents) Ausgewählte Schaltfläche (Button Highlight) Schaltfläche wenn Maus darauf zeigt (Button Spotlight) Text Timeline-Hintergrund (Timeline Background) Videospuren in Timeline (Timeline V Tracks) Audiospuren in Timeline (Timeline A Tracks) Timecode-Spuren in Timeline (Timeline TC Tracks) Projekthintergrund (Project Background) Bin-Standardhintergrund (Bin Default Background)	Bestimmt die Farbe des entsprechenden Elements. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Farben der Benutzeroberflächenelemente“ in der Hilfe.

Tabelle 36 Optionen der Benutzeroberflächeneinstellungen (Registerkarte „Darstellung“) (Forts.)

Option	Auswahl	Beschreibung
Schattierung (Shading Style)	Konvex (Convex) Radial dunkel (Dim Radial) Radial konvex (Convex Radial) Radial hell (Bright Radial)	Bestimmt die Schattierung der Schaltflächen und Symbolleisten. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Schattierung“ in der Hilfe.
Wölbung (Shading Depth)	5 bis 50 % in 5 %-Schritten	Bestimmt die dreidimensionale „Abrundung“ von Schaltflächen und Symbolleisten. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Wölbung“ in der Hilfe.
Schaltflächen trennen/gruppieren (Monitor) (Monitor Button Separation)	Maximal (Maximum) Mittel (Moderate) Keine (None)	Bestimmt die Gruppierung der Monitor-Schaltflächen. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Gruppierung/Trennung von Schaltflächen“ in der Hilfe.
Schaltflächen trennen/gruppieren (Timeline) (Timeline Button Separation)	Maximal (Maximum) Mittel (Moderate) Keine (None)	Bestimmt die Gruppierung der Timeline-Schaltflächen. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Gruppierung/Trennung von Schaltflächen“ in der Hilfe.
Schaltflächenform (Button Style)	Oval Achteckig (Octagonal) Gerundet (Rounded) Quadratisch (Square) Swoosh Antik (Antique)	Bestimmt die Form der Schaltflächen. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Schaltflächenform“ in der Hilfe.

Tastatureinstellungen

Die folgende Abbildung zeigt die Standard-Tastatureinstellung. Weitere Informationen zur Verwendung von Tastenkombinationen finden Sie in der Hilfe unter „Tastenkombinationen“.



Wenn Sie die Tastatur-Palette aus der Scroll-Liste „Einstellungen“ (Settings) öffnen und die Option „Fremdsprachige Tastatur zuordnen“ (Map Foreign Keyboard) wählen, können Sie der Tastatur benutzerdefinierte Schaltflächen zuordnen. Ist Windows auf Französisch oder Deutsch eingestellt und Sie klicken auf die Mitte der Eingabetaste in der Tastatur-Palette, wird gemeldet, dass der Modus zum Zuordnen einer fremdsprachigen Tastatur deaktiviert wurde. Wählen Sie „Standard“ und dann erneut „Fremdsprachige Tastatur zuordnen“ (Map Foreign Keyboard), um den Modus wieder zu aktivieren.

Einstellungen zur Medienerstellung

Informationen hierzu finden Sie in folgenden Abschnitten:

- Einstellungen zur Medienerstellung: Registerkarte „Laufwerkfilterung“
- Einstellungen zur Medienerstellung: Registerkarte „Andere“

Einstellungen zur Medienerstellung: Registerkarte „Laufwerkfilterung“

Tabelle 37 Optionen der Einstellungen zur Medienerstellung (Registerkarte „Laufwerkfilterung“)

Einstellung	Beschreibung
Filtern nach Auflösung (Filter Based on Resolution)	Schließt die Laufwerke aus, die die ausgewählte Auflösung nicht unterstützen. Das Avid-System nutzt dann nur Avid-MediaDrives.
Systemlaufwerk ausschließen (Filter Out System Drive)	Schließt das Laufwerk aus, auf dem das Betriebssystem liegt. Diese Option ist standardmäßig ausgewählt.
Avid-Laufwerk ausschließen (Filter Out Launch Drive)	Schließt das Laufwerk aus, auf dem die Avid-Anwendung liegt. Diese Option ist standardmäßig ausgewählt.

Einstellungen zur Medienerstellung: Registerkarte „Andere“

Tabelle 38 Optionen der Einstellungen zur Medienerstellung (Registerkarte „Andere“)

Einstellung	Beschreibung
Videoauflösung (Video Resolution)	Wählen Sie eine Auflösung.
OMF/MXF	Wählen Sie ein Dateiformat: Open Media Format (OMF) oder Material Exchange Format (MXF). Weitere Informationen finden Sie unter „Dateiformat-Spezifikationen“ in der Hilfe.
Auf alle anwenden (Apply to All)	Diese Option wendet die ausgewählte Auflösung auf alle Registerkarten des Dialogfelds „Medienerstellung“ (Media Creation) an. Sie gilt auch für alle anderen Stellen in der Anwendung, an denen eine Auflösung ausgewählt wird.
Video-/Audiolaufwerk (Video/Audio Drive)	Wählen Sie die gewünschten Laufwerke aus.
Auf alle anwenden (Apply to All)	Hierdurch werden für alle Registerkarten des Dialogfelds „Medienerstellung“ (Media Creation) die ausgewählten Video- und Audiolaufwerke festgelegt. Diese Einstellung gilt auch für alle anderen Stellen in der Anwendung, an denen Laufwerke ausgewählt werden.
Originalauflösung übernehmen (Same as Source)	Wählen Sie diese Option auf der Registerkarte „Rendern“ (Render), um Effekte in ihrer Originalauflösung zu rendern.

PortServer-Einstellungen

Tabelle 39 Optionen der PortServer-Einstellungen

Einstellung	Beschreibung
Bei Start automatisch Verbindung zu LANshare herstellen (Auto-connect to LANshare at Launch)	LANshare-Arbeitsbereiche werden erkannt, wenn Sie Avid starten.
Verbinden (Connect)	Stellt die Verbindung her.

Rendereinstellungen

Tabelle 40 Optionen für Rendereinstellungen

Option	Auswahl	Beschreibung
Tonsignal beim Abschluss des Renderns (Render Completion Sound)		Definiert ein akustisches Signal, das Avid nach Abschluss des Rendervorgangs ausgibt. Das kann beim Rendern mehrerer Effekte von Nutzen sein.
	Keines (None)	Deaktiviert das Tonsignal beim Abschluss des Renderns. Dies ist die Standardeinstellung.
	Ton rendern (Render Sound)	Legt einen benutzerdefinierten Ton fest, mit dem der Abschluss des Rendervorgangs angezeigt wird.
	Systemton (System Beep)	Übernimmt die Standardeinstellung des Betriebssystems für das akustische Signal, das den Abschluss des Rendervorgangs anzeigt.
Bewegungseffekte rendern mit (Motion Effects Render Using)		Bestimmt das Verfahren, mit dem vorhandene Bewegungseffekte (erneut) gerendert werden.
	Originaleinstellungen (Original Preference)	Bewirkt, dass Effekte so gerendert werden, wie sie ursprünglich erzeugt wurden.

Tabelle 40 Optionen für Rendereinstellungen (Forts.)

Option	Auswahl	Beschreibung
	Dupliziertes Halbbild (Duplicated Field)	Zeigt nur ein Halbbild im Effekt an. Bei Zwei-Halbbilder-Material wird die gespeicherte Information um die Hälfte verringert, da eines der beiden Halbbilder verloren geht, wodurch sich die Bildqualität reduziert. Für Ein-Halbbild-Material ist dies normalerweise die beste Lösung, da sie eine schnelle Verarbeitung ermöglicht (die anderen Optionen bieten keine Verbesserung der Effektqualität für Ein-Halbbild-Material). Wenn Sie JFIF-Auflösungen verwenden, wird der Effekt mit dieser Option mit dem geringsten Zeitaufwand gerendert. Bei DV- und MPEG-Auflösungen wird der Effekt ungefähr genauso schnell gerendert wie mit der Renderoption „Beide Halbbilder“ (Both Fields).
	Beide Halbbilder (Both Fields)	Zeigt beide Halbbilder im Effekt an. So zeigen beispielsweise die ersten beiden Bilder eines 50%-Slow Motion-Effekts (halbe Wiedergabegeschwindigkeit) das ursprüngliche Bild 1 (beide Halbbilder) zweimal. Diese Option ist für Einstellungen ohne Inter-Field-Motion, NTSC oder PAL-Filmabtastungen und Standbilder empfehlenswert. Wenn Ihr Filmmaterial Inter-Field-Motion enthält, kann es bei dieser Methode zu geringfügigen Verschiebungen und Sprüngen des Bilds kommen, da die ursprüngliche Reihenfolge der Halbbilder nicht eingehalten wird. Ein „Halbbild 1“ kann sowohl vor *als auch* nach dem dazugehörigen „Halbbild 2“ erscheinen. Der Effekt wird relativ schnell gerendert. Um die besten Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie bei dieser Option gleichmäßig teilbare Bildraten wählen.

Tabelle 40 Optionen für Rendereinstellungen (Forts.)

Option	Auswahl	Beschreibung
	Interpoliertes Halbbild (Interpolated Field)	Erzeugt durch Kombinieren von Bildzeilen des ersten Halbbilds im Zuspielmaterial ein zweites Halbbild für den Effekt. Diese Option berechnet den Bewegungseffekt anhand der Halbbilder statt vollständiger Bilder. Da die Avid-Anwendung alle Halbbilder berücksichtigt, ohne ihre ursprüngliche Reihenfolge zu stören, kann so der weichste Effekt erzielt werden. Das Rendern von Effekten, die mit dieser Option erzeugt wurden, nimmt die meiste Zeit in Anspruch.
	MAZ-Format (VTR-Style)	Erstellt ein zweites Halbbild für den Effekt, indem es ausgewählte Video-Halbbilder des Zuspielmaterials um eine ganze Bildzeile verschiebt. Ein ähnliches Verfahren wird auch bei erstklassigen professionellen Videorecordern angewendet, wenn Filmmaterial unter Normalgeschwindigkeit abgespielt wird. Diese Option erzeugt den Bewegungseffekt ebenfalls anhand der Halbbilder statt vollständiger Bilder. Da die Pixel jedoch nicht gefiltert werden, ist das endgültige Bild schärfer als bei „Interpoliertes Halbbild“ (Interpolated Field). Bei bestimmten Geschwindigkeiten flattert das Bild eventuell. Das Rendern von Effekten, die mit dieser Option oder mit „Interpoliertes Halbbild“ (Interpolated Field) erzeugt wurden, nimmt mehr Zeit in Anspruch als das Rendern von Effekten, die unter Verwendung von „Dupliziertes Halbbild“ (Duplicated Field) oder „Beide Halbbilder“ (Both Fields) erzeugt wurden.
Timewarps rendern mit (Timewarps Render Using)		Wählen Sie eine Option, um die Bearbeitungsmethode beim ersten oder erneuten Rendern von Timewarp-Effekten zu bestimmen.

Tabelle 40 Optionen für Rendereinstellungen (Forts.)

Option	Auswahl	Beschreibung
	Originaleinstellungen (Original Preference) Dupliziertes Halbbild (Duplicated Field) Beide Halbbilder (Both Fields) Interpoliertes Halbbild (Interpolated Field) MAZ-Format (VTR-Style)	Diese Renderoptionen entsprechen denen für die Option „Bewegungseffekte rendern mit“ (Motion Effects Render Using). Siehe vorherige Beschreibungen.
	Interpoliert mit Übergang (Blended Interpolated)	Die Anwendung überblendet (mischt) Pixel aus den ursprünglichen Bildern oder Halbbildern, um Zwischenbilder oder -halbbilder zu erstellen. Beispiel: Bei einer Geschwindigkeit von 25 % erstellt das System drei Bilder zwischen dem zu Ende gehenden Bild A und dem beginnenden Bild B, wobei beide überblendet werden. Beim ersten überblendeten Bild werden die Pixel aus Bild A mit 75 % und aus Bild B mit 25 % gewichtet. Für das zweite überblendete Bild werden die Pixel aus Bild A mit einer Gewichtung von 50 % und aus Bild B mit 50 % übernommen. Das dritte überblendete Bild erhält Pixel aus Bild A mit einer Gewichtung von 25 % und aus Bild B mit 75 %. Objekte, die sich von Bild A nach Bild B bewegen, werden langsam aus Bild A aus- und in Bild B eingeblendet. Mit einer der Optionen „Interpoliert mit Übergang“ (Blended Interpolated) oder „VTR mit Übergang“ (Blended VTR) erzeugte Timewarp-Effekte benötigen mehr Zeit zum Rendern als mit „Interpoliertes Halbbild“ (Interpolated Field) oder „VTR-Format“ (VTR-Style) erzeugte.

Tabelle 40 Optionen für Rendereinstellungen (Forts.)

Option	Auswahl	Beschreibung
	MAZ mit Übergang (Blended VTR)	Die Anwendung erstellt zunächst ein zweites Halbbild für den Effekt, indem es ausgewählte Video-Halbbilder des Originalmaterials um eine ganze Bildzeile verschiebt. Danach überblendet (mischt) es Pixel aus den ursprünglichen Bildern oder Halbbildern, um Zwischenbilder oder -halbbilder zu erstellen. Beispiel: Bei einer Geschwindigkeit von 25 % erstellt das System drei Bilder zwischen dem zu Ende gehenden Bild A und dem beginnenden Bild B, wobei beide überblendet werden. Beim ersten überblendeten Bild werden die Pixel aus Bild A mit 75 % und aus Bild B mit 25 % gewichtet. Für das zweite überblendete Bild werden die Pixel aus Bild A mit einer Gewichtung von 50 % und aus Bild B mit 50 % übernommen. Das dritte überblendete Bild erhält Pixel aus Bild A mit einer Gewichtung von 25 % und aus Bild B mit 75 %. Objekte, die sich von Bild A nach Bild B bewegen, werden langsam aus Bild A aus- und in Bild B eingeblendet. Mit einer der Optionen „Interpoliert mit Übergang“ (Blended Interpolated) oder „VTR mit Übergang“ (Blended VTR) erzeugte Timewarp-Effekte benötigen mehr Zeit zum Rendern als mit „Interpoliertes Halbbild“ (Interpolated Field) oder „VTR-Format“ (VTR-Style) erzeugte.
Quality Render für Effekte mit (Effects Quality Render Using)		Mit dieser Option können Sie die Werte für Effekte mit der Option „Höchste Qualität“ (Highest Quality, HQ) global überschreiben. Durch Klicken auf die Schaltfläche „HQ“ im Effekt-Editor können Sie für einzelne Effekte zwischen HQ- und Standardrendern wählen.
	In jedem Effekt eingestellte Qualität (Quality Set in Each Effect)	Mit dieser Option können Sie festlegen, dass Effekte in der Qualität gerendert werden, die im jeweiligen Effekt über die HQ-Einstellung festgelegt wurde. Dies ist die Standardeinstellung.
	Standardqualität (Standard Quality)	Wenn Sie diese Option wählen, werden alle Effekte in der Standardqualität gerendert.

Tabelle 40 Optionen für Rendereinstellungen (Forts.)

Option	Auswahl	Beschreibung
	Höchste Qualität (Highest Quality)	Effekte werden mit der HQ-Einstellung gerendert, falls diese für die entsprechenden Effekte verfügbar sind. Effekte, für die HQ-Rendern nicht vorhanden ist, werden in Standardqualität gerendert.

Sichere Farben - Einstellungen

Tabelle 41 Optionen im Dialogfeld „Sichere Farben - Einstellungen“

Option	Beschreibung
Composite	Legt die Werte für sichere Farben für das Composite-Videosignal fest.
Luminanz (Luminance)	Legt die Werte für sichere Farben basierend auf der Helligkeit fest.
RGB-Gamut (RGB Gamut)	Legt die Werte für sichere Farben basierend auf dem Farbraum fest.
Schaltflächen „Einheiten“ (Units)	Definieren die Maßeinheiten für die drei Arten sicherer Farbwerte. Im Popup-Menü „Composite-Einheiten“ (Composite Units) können Sie zwischen **IRE** und **mVolts** (Millivolt) wählen. In den Popup-Menüs „Luminanz“ (Luminance) und „RGB-Gamut“ (RGB Gamut) können Sie unter den folgenden Optionen wählen: **8 Bit:** Misst die Anpassung auf einer Skala von 0 bis 255. *Der RGB-Wert für eine Farbe im Farbkorrektur-Tool stimmt nicht mit dem RGB-Wert für dieselbe Farbe in einer Grafikanwendung überein, z. B. Adobe® Photoshop®. So betragen die 8-Bit-RGB-Werte für Bezugsschwarz und Bezugsweiß beispielsweise 16 bzw. 235.* **Prozent (Percent):** Misst die Anpassung auf einer Prozentskala von 0 bis 100. **IRE:** Misst die Anpassung in IRE-Einheiten. **mVolts:** Misst die Anpassung in Millivolt.

Tabelle 41 Optionen im Dialogfeld „Sichere Farben - Einstellungen“ (Forts.)

Option	Beschreibung
Schaltflächen „Aktionen“ (Actions)	Legt fest, wie das System die Einstellungen für sichere Farben implementiert. Das obere Menü steuert die beiden Grenzwertarten „Composite“ und „Luminanz“ (Luminance), das untere Menü steuert die Begrenzungsart „RGB-Gamut“ (RGB Gamut). In den Popup-Menüs „Aktionen“ (Actions) können Sie folgende Optionen wählen: **Ignorieren (Ignore):** Das System wendet die auf diesen Einstellungen basierenden Grenzwerte nicht an. Dies ist die Standardeinstellung. **Warnen (Warn):** Das System gibt bei Überschreitung der Grenzwerte Warnungen aus. Weitere Informationen zu Warnungen zu sicheren Farben finden Sie unter „Warnungen zu sicheren Farben“ in der Hilfe.

Skripteinstellungen

Tabelle 42 Optionen im Dialogfeld „Skripteinstellungen“

Option	Beschreibung
Schriftart (Font)	Diese Option legt die Schriftart für importierte Skripts fest.
Größe (Size)	Diese Option legt den Schriftgrad fest. Der Standardwert beträgt 12 Punkt.
Linker Rand (Pixel) (Left Margin (pixels))	Diese Option bestimmt die Breite des linken Rands. Der Standardwert beträgt 40 Pixel.
Take-Farbe (Take Coloring)	Diese Option bestimmt die Farbe, die das Avid-System den Takes zuweist.
Bilder anzeigen (Show Frames)	Wenn diese Option ausgewählt ist, zeigt das System Bilder für die Takes in den Szenenklappen an.
Alle Takes anzeigen (Show All Takes)	Wenn diese Option aktiviert ist, zeigt das System in jeder Szenenklappe sämtliche Takes an. Wenn Sie sie deaktivieren, zeigt das Avid-System nur einen Take pro Szene an.

Tabelle 42 Optionen im Dialogfeld „Skripteinstellungen“ (Forts.)

Option	Beschreibung
Position interpolieren (Interpolate Position)	Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie das Bild in einem Player-Popup-Monitor auf die entsprechende ungefähre Position im Take aktualisieren, indem Sie im Skript auf die dazugehörige Take-Linie klicken. Wenn Sie die Option deaktivieren, reagiert der Player-Popup-Monitor nicht, wenn Sie auf eine Take-Linie klicken.
Szenenklappen fixieren (Hold Slates Onscreen)	Wählen Sie diese Option, um die Szenenklappen auf dem Bildschirm zu behalten, wenn Sie ein Skript im Skriptfenster durchlaufen. Die Szenenklappen bleiben auf dem Bildschirm, solange die dazugehörigen Take-Linien auf dem Bildschirm sind.

Einstellungen für die Soundkartenkonfiguration

Tabelle 43 Einstellungen für die Soundkartenkonfiguration

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Liste „Aufzeichnung/Eingabe“ (Record/Input)		Diese Liste führt die über die Audio-Hardware Ihres Systems verfügbaren Eingabequellen auf.
Liste „Wiedergabe/Ausgang“ (Playback/Output)	Wave SW-Synthesizer (SW Synth) CD-Player (CD Player) Mikrofon (Microphone) Aux Eingang (Line In) Telefon (Phone) <Keine Entsprechung (No Match)>	Hier werden die Eingabequellen den über die Audio-Hardware Ihres Systems verfügbaren Ausgabequellen zugeordnet. Ihr System bietet möglicherweise unterschiedliche Optionen als die hier dargestellten an. *Wählen Sie die Option <Keine Entsprechung> (<No Match>), wenn Sie einer Eingabequelle keine Ausgabequelle zuweisen möchten.*
Windows-Mixer verwenden (Use Windows Mixer)		Wählen Sie diese Option, um alle Optionen des Dialogfelds zu deaktivieren und Windows die Zuordnung von Eingabe- zu Ausgabequellen vornehmen zu lassen.

Tabelle 43 Einstellungen für die Soundkartenkonfiguration (Forts.)

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Name des Audiogeräts (Audio device name)		Zeigt Informationen zur im System installierten Soundkarte an.
Stumm überschreiben (Mute Overrides)	Ausgabequellen (Output sources)	Wählen Sie eine Ausgabequelle, auf die das Avid-System überschrieben und auf der die Stummschaltungseinstellungen des Betriebssystems benutzt werden sollen.

Timeline-Einstellungen

Informationen hierzu finden Sie in folgenden Abschnitten:

- Timeline-Einstellungen: Registerkarte „Anzeige“
- Timeline-Einstellungen: Registerkarte „Bearbeiten“

Timeline-Einstellungen: Registerkarte „Anzeige“

Tabelle 44 Optionen im Dialogfeld „Timeline-Einstellungen“ (Registerkarte „Anzeige“)

Option	Beschreibung
Symbolleiste anzeigen (Show Toolbar)	Zeigt die Timeline-Symbolleiste an.
Markierten Bereich anzeigen (Show Marked Region)	Markiert den Bereich von der IN- bis zur OUT-Marke.
Markierte Waveforms anzeigen (Show Marked Waveforms)	Zeigt die Waveforms zwischen einer IN- und OUT-Marke anstatt für die gesamte Komposition an.

Tabelle 44 Optionen im Dialogfeld „Timeline-Einstellungen“ (Registerkarte „Anzeige“) (Forts.)

Option	Beschreibung
Vorgeschlagene Renderbereiche markieren (Highlight Suggested Render Areas After Playback)	Mit dieser Option können Sie Linien in der Timecode-Spur der Timeline anzeigen lassen. Diese schmalen, farbigen Linien zeigen Informationen zu den Echtzeiteffekten der Sequenz an. Weitere Informationen finden Sie unter „Echtzeitvorschau von Videoeffekten“ in der Hilfe.
Vierbildanzeige einblenden (Show Four-Frame Display)	Wenn diese Option aktiviert ist, werden beim Ziehen eines Segments das Anfangs- und das Endbild beginnender und zu Ende gehender Bilder angezeigt.

Timeline-Einstellungen: Registerkarte „Bearbeiten“

Tabelle 45 Optionen im Dialogfeld „Timeline-Einstellungen“ (Registerkarte „Bearbeiten“)

Option	Beschreibung
Anfang des Schwarzfilms (Start Filler Duration)	Geben Sie an, wie viel Schwarzfilm standardmäßig eingefügt werden soll, wenn Sie „Clip“ > „Schwarzfilm am Start einfügen“ (Clip > Add Filler at Start) wählen.
Findet Flash-Bilder kürzer als *n* (Find Flash Frames Shorter Than *n* frames)	Geben Sie die maximale Anzahl an Flash-Bildern an, die das System suchen soll. Der Standardwert ist 10, wodurch das System angewiesen wird, Clips mit 9 Bildern oder weniger zu suchen. Weitere Informationen finden Sie unter „Suchen nach Flash-Frames“ in der Hilfe.
Autom. zuordnen (Auto-Patching)	Wenn diese Option aktiviert ist, ordnet das System die aktivierten Player-Spuren automatisch den in der Timeline-Sequenz aktivierten Spuren zu.
Autom. überwachen (Auto-Monitoring)	Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die zugeordnete Spur überwacht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Tabelle 45 Optionen im Dialogfeld „Timeline-Einstellungen“ (Registerkarte „Bearbeiten“) (Forts.)

Option	Beschreibung
Segment mit Synchronsperren ziehen (Segment Drag Sync Locks)	Wenn Sie diese Option auswählen und die Synchronsperre aktiviert ist, können Sie Segmente in der Timeline verschieben und dabei Audio und Video synchron halten. Nachdem Sie ein Segment in der Timeline verschoben haben, wird durch diese Option die Synchronität aufrechterhalten, indem an der Position, von der aus das Segment verschoben wurde, sowie an der Position auf allen anderen synchrongesperrten Spuren, die der neuen Position des verschobenen Segments entspricht, Schwarzfilm hinzugefügt wird. Es kann ein Audio- oder ein Videoclip verschoben werden.
Automatische Clippositionierung (Default Snap-To Edit)	Wenn Sie einen Clip aus einer Bin in die Timeline ziehen, können Sie ihn entweder an einem Übergangspunkt oder frei in der Spur platzieren. Ist die Option aktiviert, springt der Clip auf einen vorhandenen Endpunkt eines Übergangs. Ist sie deaktiviert, können Sie ihn auf einer beliebigen Position der Spur platzieren. Dies ist die Standardeinstellung.
Handles für Duplikatserkennung (Dupe Detection Handles)	Geben Sie die Länge der Handles, die für die Duplikatserkennung verwendet werden sollen, in Bildern an. Die angegebene Bildzahl wird vor der Prüfung auf Überlappung am Anfang und Ende jedes Clips hinzugefügt. Die Handles werden nur für interne Berechnungen verwendet. *Die Duplikatserkennungsfunktion steht nur auf Avid Xpress Pro-Systemen zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie unter „Filmoptionen“ in der Hilfe.*

Trimmeinstellungen

Informationen hierzu finden Sie in folgenden Abschnitten:

- Trimmeinstellungen: Registerkarte „Schleifenwiedergabe“
- Trimmeinstellungen: Registerkarte „Funktionen“

Trimmeinstellungen: Registerkarte „Schleifenwiedergabe“

Tabelle 46 Optionen der Trimmeinstellungen (Registerkarte „Schleifenwiedergabe“)

Einstellung	Beschreibung
Schleifenwiedergabe - Preroll (Play Loop Preroll)	Klicken Sie in das Textfeld und geben Sie den gewünschten Wert ein.
Schleifenwiedergabe - Postroll (Play Loop Postroll)	Klicken Sie in das Textfeld und geben Sie den gewünschten Wert ein.
Schleifenwiedergabe - Unterbrechung (Play Loop Intermission)	Klicken Sie in das Textfeld und geben Sie den gewünschten Wert ein.

Trimmeinstellungen: Registerkarte „Funktionen“

Tabelle 47 Optionen der Trimmeinstellungen (Registerkarte „Funktionen“)

Einstellung	Beschreibung
J-K-L-Trimmen (J-K-L Trim)	Wählen Sie diese Option, um das Trimmen mit den J-K-L-Tasten zu aktivieren.

Videodarstellung

Tabelle 48 Optionen im Dialogfeld „Videodarstellung“

Option	Unteroption	Beschreibung
Bereits gefüllte Bilder (Pre-filled Frames): Videolänge für Vorfüllung in Sekunden (Seconds of Video to Pre-Fill)	*n* Sekunden (*n* seconds)	Geben Sie an, um wie viele Sekunden die Wiedergabe verzögert werden soll. Durch die Verzögerung des Wiedergabebeginns erhöhen Sie die Wahrscheinlichkeit einer reibungslosen Wiedergabe. Die maximale Verzögerung beträgt 10 Sekunden.
Open GL-Hardware (Open GL Hardware) Vorschau von DVE-Effekten mit (Preview DVE effects with)	Im System installierte Videokarten	Wählen Sie die Open-GL-Karte für die Videoanzeige. Durch Auswählen von Hardware können Sie die Leistung erhöhen.
	Open GL-Software (Software Open GL)	Wählen Sie diese Option, wenn keine Open GL-Videokarte installiert ist.
Passthrough Monitoring aktivieren (Enable Confidence View)		Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie beim Erfassen von Material oder Erstellen einer digitalen Ausspielung das Anfangs- oder Endmaterial im Composer-Monitor sichten möchten.
Höchstzahl von Echtzeit-Streams (Maximum Real Time Streams)	Mindest- und Höchstwert	Ändern Sie die „Stream-Grenze“ (Stream Limit), wenn Sie von einem aufwändigeren Projekt zu einem weniger umfangreichen wechseln. In Avid Unity-Umgebungen senken Sie die Anzahl der Streams, wenn die Leistung durch zu hohe Beanspruchung der Avid Unity-Verbindung beeinträchtigt wird.

Arbeitsbereichseinstellungen

Tabelle 49 Optionen der Arbeitsbereichseinstellungen

Einstellung	Beschreibung
Über Namen verknüpfte Einstellungen aktivieren (Activate Settings Linked by Name)	Diese Option ermöglicht das Verknüpfen weiterer Einstellungen mit dem Arbeitsbereich.
Arbeitsbereich immer aktualisieren (Continually Update This Workspace)	Diese Option bewahrt den Arbeitsbereich automatisch in seiner jeweils aktuellen Form. Künftige Änderungen an der Anordnung der Tool-Fenster werden gespeichert.
Arbeitsbereich manuell aktualisieren (Manually Update This Workspace)	Durch diese Option wird der Arbeitsbereich mit der aktuellen Anordnung gespeichert, wenn Sie auf „Arbeitsbereich jetzt speichern“ (Save Workspace Now) klicken. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn Sie „Arbeitsbereich manuell aktualisieren“ (Manually Update This Workspace) ausgewählt haben. Künftige Änderungen an der Anordnung der Tool-Fenster werden ignoriert, es sei denn, Sie klicken erneut im Dialogfeld „Arbeitsplatzeinstellungen“ (Workspace Settings) auf „Arbeitsbereich jetzt speichern“ (Save Workspace Now).

Anhang B

AudioSuite-Plug-Ins

In den folgenden Abschnitten wird beschrieben, wie die AudioSuite-Plug-Ins, einschließlich der im Avid-System enthaltenen Haupt-Plug-Ins, aufgerufen und verwendet werden. Außerdem finden Sie hier eine Liste mit anderen von Avid unterstützten Plug-Ins.

- Aufrufen der AudioSuite-Plug-Ins
- Haupt-Plug-Ins in AudioSuite
- Weitere unterstützte Plug-Ins
- Beschreibung der Haupt-Plug-Ins in AudioSuite

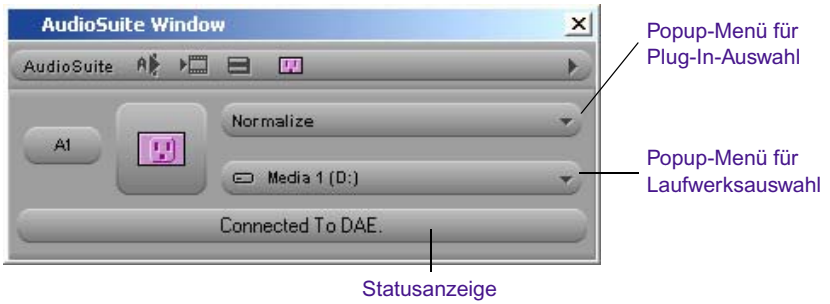
Genauere Informationen zum Installieren der Plug-Ins finden Sie unter „Digidesign AudioSuite-Plug-Ins“ in der Hilfe.

Aufrufen der AudioSuite-Plug-Ins

So rufen Sie die Plug-Ins auf:

- Wählen Sie „Tools“ > „AudioSuite“.

  Das AudioSuite-Fenster (AudioSuite Window) wird geöffnet.



Haupt-Plug-Ins in AudioSuite

Die folgenden Haupt-Plug-Ins werden bei der Installation der Avid-System-Software automatisch installiert:

- D-fx Chorus: Ermöglicht Effekte mit einem verzögerten und leicht transponierten Signal, wird Clips hinzugefügt, um den Klang vielschichtiger zu machen.
- D-fx Flanger: Erzeugt einen Flange-Effekt, der dem authentischen tonbandgenerierten Effekt nahe kommt.
- D-Verb™: Hall- und Echoverarbeitung in Studioqualität auf einer oder mehreren Spuren.
- D-fx Multi-Tap Delay: Steuerung von bis zu vier unabhängigen verzögerten Signalen für einen Audioclip.
- D-fx Ping-Pong Delay: Durch Hinzufügen einer Verzögerung zu einem Audioclip wird ein Ping-Pong-artiger Echoeffekt erzielt.
- Compressor: Reduziert den Dynamikbereich von Signalen, die einen festgelegten Schwellenwert um einen bestimmten Wert übersteigen.

- Limiter: Beschränkt Signalspitzen auf einen festgelegten Pegel, damit Verstärker und Aufnahmegeräte nicht übersteuern.
- Expander-Gate: Hat dieselbe Funktion wie das Plug-In Gate, verfügt aber über zusätzliche Expander-Funktionen. Expander sind besonders nützlich, um Rauschen oder Störsignale zu reduzieren, die sich in aufgezeichnetes Material einschleichen, wenn der Signalpegel fällt, etwa Störungen, die vom Kopfhörer ausgehen.
- Gate: Reduziert das Rauschen durch Senken des Gain-Werts von Signalen, die unter einem vom Benutzer wählbaren Schwellenwert liegen.
- EQ: Ermöglicht den Frequenzabgleich einzelner Audioclips.
- Invert: Kehrt die Polarität (Phase der Audiodatei) um.
- Duplicate: Erstellt einen neuen Masterclip aus einem ausgewählten Audioclip. Das Plug-In verwendet die IN- und OUT-Marken des ausgewählten Clips, um die Grenzen des neuen Clips zu bestimmen.
- Mod Delay: Ermöglicht Effekte mit Zeitverzögerung. Dazu gehören Effekte wie Slap-Echo, Verdopplung, Chorusing und Flanging.
- Normalize: Sucht den Spitzenwert in der Zuspielaudiodatei und skaliert die gesamte Datei proportional zu diesem Wert.
- Gain: Dieselbe Funktion wie „Normalize“, aber mit der Möglichkeit positiver oder negativer Gain-Anpassung.
- Reverse: Erstellt das ausgewählte Audio noch einmal rückwärts.
- DC Offset Removal: Entfernt einen Typ von Audiostörung, der in digitalen Audiodateien häufig vorkommt. DC Offset wird durch schlecht kalibrierte Analog-/Digitalwandler (A/D) verursacht. Wird er nicht beseitigt, können bei Übergängen im Clip Störgeräusche auftreten.
- Signal Generator: Erzeugt Testtöne mit unterschiedlichen Frequenzen, Waveforms und Amplituden.
- Time Compression Expansion: Ermöglicht die Anpassung der Länge eines ausgewählten Clips durch Erstellen eines neuen Masterclips. Der Clip wird auf diese Weise verlängert oder verkürzt, ohne dass sich die Tonhöhe ändert.
- Pitch Shift: Ändert die Tonhöhe mit oder ohne Änderung der Dauer.

D-fx Chorus

Das Plug-In D-fx™ Chorus verändert Audiosignale, indem es eine verzögerte und geringfügig transponierte Kopie mit dem Originalsignal kombiniert. Es eignet sich besonders dafür, dem Klang von Gitarren, Keyboards und anderen Instrumenten Fülle und Glanz zu verleihen.

Optimaler Einsatz von D-fx Chorus

Wenn Sie D-fx Chorus im Stereomodus verwenden, erscheint neben dem Eingangspegelregler für den rechten Kanal die Schaltfläche „Sum Inputs“. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden die Eingangssignale von den Quellen vor der Verarbeitung addiert (ohne Rücksicht darauf, ob es sich um ein Mono- oder ein Stereosignal handelt). Das Eingangssignal befindet sich dann in der Mitte des Stereofelds und das verarbeitete Signal wird in Stereo ausgegeben. Die Phase der LFO-Waveform für den rechten Kanal wird dann automatisch umgekehrt, um den Mono-Stereo-Effekt zu verstärken.

Parameter für D-fx Chorus

Das Plug-In D-fx Chorus hat die folgenden Parameter:

Input Level

Mit dieser Funktion können Sie die Eingangslautstärke für den Chorus-Effekt anpassen, um Übersteuerungen zu vermeiden oder um den Pegel des verarbeiteten Signals zu erhöhen. Dieser Regler ist auf +3 dB voreingestellt. Wenn das Originalaudiomaterial bereits nahe am Spitzenpegel aufgezeichnet wurde, kann es bei dieser Standardeinstellung zur Übersteuerung kommen. Mit diesem Regler können Sie in solchen Fällen den Eingangspegel reduzieren.

Mix

Mit diesem Regler stellen Sie das Mischungsverhältnis von Originalsignal (Dry) und verarbeitetem Signal (Wet) ein. Dadurch können Sie die Tiefe des Effekts regeln.

Low Pass Filter

Legt die Grenzfrequenz für den Low-Pass-Filter fest. Dadurch können Sie den hochfrequenten Anteil des Feedback-Signals dämpfen. Je niedriger die Einstellung, desto mehr hohe Frequenzen werden gedämpft. Die möglichen Werte für den Low-Pass-Filter liegen zwischen 20 Hz und 19,86 kHz; der Höchstwert ist „Off“ (was so viel wie „Bypass“ bedeutet).

Delay

Legt die Verzögerung zwischen dem Original- und dem verarbeiteten Signal fest. Je höher der hier eingestellte Wert, desto länger ist die Verzögerung und desto stärker wird der Chorus-Effekt. Es können Werte zwischen 0 und 20 Millisekunden eingestellt werden.

LFO Rate

Hier können Sie die Frequenz des Niederfrequenz-Oszillators (LFO, Low Frequency Oscillator) einstellen, der zur Modulation des verzögerten Signals verwendet wird. Je höher der hier eingestellte Wert, desto schneller ist die Modulation. Mit der LFO Waveform-Auswahl können Sie entweder eine Dreiecks- oder eine Sinusschwingung für die Modulation festlegen.

LFO Width

Ermöglicht die Steuerung der Modulationstiefe, die auf das verzögerte Signal angewendet wird. Je höher der hier eingestellte Wert, desto stärker ist die Modulation. Mit der LFO Waveform-Auswahl können Sie entweder eine Dreiecks- oder eine Sinusschwingung für die Modulation festlegen.

Feedback

Steuert die Stärke des Feedback-Signals, das vom Ausgang des verzögerten Signals wieder an dessen Eingang angelegt wird. Negative Werte erzeugen eine stärkere Wirkung.

D-fx Flanger

D-fx Flanger kombiniert eine verzögerte, leicht transponierte Kopie eines Audiosignals mit sich selbst. Im Unterschied zu anderen digitalen Flangern nutzt D-fx Flanger einen Through-Zero-Algorithmus, wodurch eine authentischere bandähnliche Wirkung erzielt wird. Bei diesem Verfahren wird das Originalsignal geringfügig (um ca. 256 Samples) verzögert und das verzögerte Signal anschließend im Verhältnis zum Originalsignal zeitlich vorwärts und rückwärts moduliert, wobei dessen Nullpunkt durchlaufen wird.

Das Plug-In D-fx Flanger eignet sich besonders dazu, den Klang von Gitarren und anderen Instrumenten voller wirken zu lassen und ihm einen schwirrenden, beweglichen Charakter zu geben.

Optimaler Einsatz von D-fx Flanger

Wenn Sie D-fx Flanger im Stereomodus verwenden, erscheint neben dem Eingangspegelregler für den rechten Kanal die Schaltfläche „Sum Inputs“. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden die Eingangssignale von den Quellen vor der Verarbeitung addiert (ohne Rücksicht darauf, ob es sich um ein Mono- oder ein Stereosignal handelt). Das Eingangssignal befindet sich dann in der Mitte des Stereofelds und das verarbeitete Signal wird in Stereo ausgegeben. Die Phase der LFO-Waveform für den rechten Kanal wird dann automatisch umgekehrt, um den Mono-Stereo-Effekt zu verstärken.

Parameter für D-fx Flanger

Das Plug-In D-fx Flanger hat die folgenden Parameter:

Input Level

Mit dieser Funktion können Sie die Eingangslautstärke für den Flanger-Effekt anpassen, um Übersteuerungen zu vermeiden oder um den Pegel des verarbeiteten Signals zu erhöhen. Dieser Regler ist auf +3 dB voreingestellt. Wenn das Originalaudiomaterial bereits nahe am

Spitzenpegel aufgezeichnet wurde, kann es bei dieser Standardeinstellung zur Übersteuerung kommen. Mit diesem Regler können Sie in solchen Fällen den Eingangspegel reduzieren.

Mix

Mit diesem Regler stellen Sie das Mischungsverhältnis von Originalsignal (Dry) und verarbeitetem Signal (Wet) ein. Dadurch können Sie die Tiefe des Effekts regeln.

High Pass Filter

Bestimmt die Grenzfrequenz des High-Pass-Filters. Dadurch können Sie den niederfrequenten Anteil des Feedback-Signals und den Frequenzgang des Flanger-Effekts dämpfen. Je höher die Einstellung, desto mehr niedrige Frequenzen werden gedämpft.

LFO Rate

Hier können Sie die Frequenz des Niederfrequenz-Oszillators (LFO, Low Frequency Oscillator) einstellen, der zur Modulation des verzögerten Signals verwendet wird. Je höher der hier eingestellte Wert, desto schneller ist die Modulation. Mit der LFO Waveform-Auswahl können Sie entweder eine Dreiecks- oder eine Sinusschwingung für die Modulation festlegen.

LFO Width

Ermöglicht die Steuerung der Modulationstiefe, die auf das verzögerte Signal angewendet wird. Je höher der hier eingestellte Wert, desto stärker ist die Modulation.

Feedback

Ermöglicht die Steuerung der Rückkopplung, die vom Ausgang des verzögerten Signals wieder an dessen Eingang angelegt wird. Negative Werte erzeugen eine stärkere Wirkung.

D-Verb

Digitale Verarbeitung von Halleffekten kann komplexe Reflexionen und Echos simulieren, die in der Natur vorkommen, nachdem ein Klang erzeugt wurde. Durch Hall kann beispielsweise eine akustische Stereoumgebung für relativ lebloses Mono-Originalmaterial erzeugt werden, die dieses Material in einer Mischung stärker und voller wirken lässt. Darüber hinaus können Sie mithilfe digitaler Signalverarbeitung auch kreativ Halleffekte erzeugen, die in der Natur nicht vorkommen.

Die Eigenschaften von Hall sind von einer Reihe von Faktoren abhängig. Dazu gehören die Entfernung zur Schallquelle, die Form des Raums, die Absorptionseigenschaften des Baumaterials und die Position des Hörers. In D-Verb können Sie diese Parameter für den Hall einstellen und dadurch äußerst natürlich wirkende Halleffekte erstellen und anwenden.

Optimaler Einsatz von D-Verb

D-Verb kann sowohl in Mono als auch in Stereo eingesetzt werden. Wenn Sie es für Stereo verwenden möchten, beachten Sie Folgendes:

- Wenn Sie eine Monospur bearbeiten, aber ein Stereoergebnis erhalten möchten, müssen Sie die gewünschte Spur auswählen oder eine IN- und eine OUT-Marke setzen und anschließend eine leere Spur auswählen bzw. eine neue hinzufügen. Bei der Bearbeitung des Audiomaterials werden dann zwei Spuren oder Bereiche (Regions) für den rechten und den linken Kanal des verarbeiteten Materials erzeugt. Legen Sie in der Mischung eine dieser Spuren ganz auf den rechten, die andere ganz auf den linken Kanal.
- Verwendung von D-Verb im Stereomodus und Auswahl einer ungeraden Anzahl von Spuren zur Verarbeitung: D-Verb verarbeitet die ausgewählten Spuren paarweise, um den Stereoeffekt zu erzeugen. Die letzte Spur bleibt dabei übrig und wird in Mono verarbeitet, wobei die Einstellungen für den linken Kanal des D-Verb-Stereo-Plug-In verwendet werden. Soll die letzte Spur ebenfalls in Stereo verarbeitet werden, müssen Sie eine zusätzliche (leere) Spur auswählen und diese mit der einzelnen Spur zu einem Stereopaar zusammenfassen.
- Wenn Sie D-Verb im Stereomodus einsetzen, wird die Schaltfläche „Sum Inputs“ angezeigt. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden die von der Quelle eingehenden Signale vor der Verarbeitung

addiert (ohne Rücksicht darauf, ob es sich um Mono- oder um Stereosignale handelt). Das Eingangssignal befindet sich dann in der Mitte des Stereofelds und das verarbeitete Signal wird in Stereo ausgegeben.

Parameter für D-Verb

Das Plug-In D-Verb hat die folgenden Parameter:

Input Level

Hier können Sie die Eingangslautstärke für den Halleffekt anpassen.

Mix

Mit diesem Regler stellen Sie das Mischungsverhältnis von Originalsignal (Dry) und verarbeitetem Signal (Wet) ein. Dadurch können Sie die Tiefe des Effekts regeln.

Algorithm

Hier können Sie unter sieben verschiedenen Hall-Algorithmen wählen. Dadurch ändert sich die jeweilige Voreinstellung.

- **Hall:** guter Konzertsaal mit natürlichem Klangcharakter
- **Church:** Raum mit dichtem, diffusem Klang, Simulation einer Kirche oder Kathedrale
- **Plate:** Simulation der akustischen Eigenschaften eines durch eine Metallplatte erzeugten Halleffekts, wobei der Ausgangston neue Klangfarben gewinnt
- **Room 1:** mittelgroßer Raum mit natürlichem, vollem Klang, dessen Größe von sehr klein bis groß eingestellt werden kann
- **Room 2:** kleinerer Raum als „Room 1“ mit einer helleren Klangcharakteristik und einem Einstellbereich, der bis „sehr klein“ verwendet werden kann
- **Ambient:** transparentes Resonanzverhalten, das einen räumlichen Eindruck vermittelt, ohne die Klangtiefe oder -dichte stark zu erhöhen

- **Nonlin:** Hall, dessen Aufbau natürlich verläuft und dann einem Gate ähnlich plötzlich abgeschnitten wird

Size

Wird in Verbindung mit „Algorithm“ dazu verwendet, die Größe des „Raums“ für den Halleffekt einzustellen. Es stehen die folgenden drei Größen zur Auswahl: „Small“, „Medium“ und „Large“. Die Eigenschaften des Halls sind von dieser Einstellung abhängig (dasselbe gilt für den relativen Wert der Einstellung für „Decay“).

Diffusion

Legt die Zuwachsrate für die Dichte des Anfangsechos fest. Bei hohen Werten erfolgt am Anfang eine starke Verdichtung des Echos. Niedrige Werte bewirken eine schwächere Anfangsverdichtung. Diese Steuerfunktion bestimmt zusammen mit den Parametern „Size“ und „Decay“ die Gesamtdichte des Halls.

Decay

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der der Nachhall nach dem Ende des auslösenden Direktsignals verklingt. Der Wert des Parameters „Decay“ wird durch die Parameter „Size“ und „Algorithm“ beeinflusst. Bei den meisten Algorithmen kann er auf „unendlich“ eingestellt werden. In diesem Fall verklingt der Hall nicht.

Pre-Delay

Mit diesem Parameter stellen Sie ein, wie viel Zeit zwischen dem Direktsignal und dem Einsetzen des Halls verstreichen soll.

Hi Freq Cut

Bestimmt die Decay-Eigenschaften des hochfrequenten Anteils des Halls. Dieser Parameter bestimmt in Verbindung mit „LP Filter“ das Profil für die hohen Frequenzen im Hall.

LP Filter

Mit diesem Parameter wird der hochfrequente Anteil des Halls gesteuert, indem eine Frequenz festgelegt wird, oberhalb derer das verarbeitete Signal mit einem Filter von 6 dB pro Oktave gedämpft wird.

D-fx Multi-Tap Delay

D-fx Multi-Tap Delay fügt dem Originalaudiosignal bis zu vier unabhängig steuerbare verzögerte Signale („Taps“) hinzu. Da Sie die Verzögerungszeit und die Anzahl der Wiederholungen für die einzelnen Taps getrennt festlegen können, sind Sie mit D-fx Multi-Tap Delay wesentlich flexibler als mit herkömmlichen, auf eine einzige Verzögerung beschränkten Geräten.

Mit D-fx Multi-Tap Delay können Sie praktisch jeden Instrumentalklang mit räumlichen Wirkungen oder komplexen rhythmischen Echoeffekten versehen.

Optimaler Einsatz von D-fx Multi-Tap Delay

Wenn Sie D-fx Multi-Tap Delay im Stereomodus verwenden, erscheint neben dem Eingangspegelregler für den rechten Kanal die Schaltfläche „Sum Inputs“. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden die Eingangssignale von den Quellen vor der Verarbeitung addiert (ohne Rücksicht darauf, ob es sich um Mono- oder ein Stereosignale handelt). Das Eingangssignal befindet sich dann in der Mitte des Stereofelds und das verarbeitete Signal wird in Stereo ausgegeben.

D-fx Multi-Tap Delay (Parameter für)

Das Plug-In D-fx Multi-Tap Delay hat die folgenden Parameter:

Gain

Diese Regler steuern die Eingangspegel für die vier einzelnen Verzögerungen. Durch Einstellen des Gain-Werts können Sie Übersteuerungen vermeiden oder den Pegel des verarbeiteten Signals erhöhen.

Feedback

Ermöglicht die Steuerung der Rückkopplung, die vom Ausgang des verzögerten Signals wieder an dessen Eingang angelegt wird. Dieser Parameter steuert außerdem die Anzahl der Wiederholungen des verzögerten Signals. Dieser Parameter kann nur genutzt werden, wenn für „Gain“ ein höherer als der Mindestwert eingestellt ist.

Delay

Legt die Verzögerung zwischen dem Original- und dem verarbeiteten Signal fest. Je höher der hier eingestellte Wert, desto länger ist die Verzögerung. Für diesen Parameter können Werte zwischen 0 und 1500 Millisekunden (1,5 Sekunden) eingestellt werden.

Mix

Mit diesem Regler stellen Sie das Mischungsverhältnis von Originalsignal (Dry) und verarbeitetem Signal (Wet) ein. Dadurch können Sie die Tiefe des Effekts regeln.

D-fx Ping-Pong Delay

D-fx Ping-Pong Delay verändert Audiosignale, indem es dem Originalsignal eine steuerbare Verzögerung hinzufügt. Mit diesem Plug-In können Sie räumliche Wirkungen hinzufügen und das typische „Ping-Pong“-Echo erzeugen.

D-fx Ping-Pong Delay kann nur im monophonen Modus eingesetzt werden.

Parameter für D-fx Ping-Pong Delay

Das Plug-In D-fx Ping-Pong Delay hat die folgenden Parameter:

Input Level

Mit dieser Funktion können Sie die Eingangslautstärke für den Ping-Pong Delay-Effekt anpassen, um Übersteuerungen zu vermeiden oder um den Pegel des verarbeiteten Signals zu erhöhen.

Mix

Mit diesem Regler stellen Sie das Mischungsverhältnis von Originalsignal (Dry) und verarbeitetem Signal (Wet) ein. Dadurch können Sie die Tiefe des Effekts regeln.

Delay

Legt die Verzögerung zwischen dem Original- und dem verarbeiteten Signal fest. Je höher der hier eingestellte Wert, desto länger ist die Verzögerung. Für diesen Parameter können Werte zwischen 0 und 1500 Millisekunden (1,5 Sekunden) eingestellt werden.

Lowpass Filter

Legt die Grenzfrequenz für den Low-Pass-Filter fest. Dadurch können Sie den hochfrequenten Anteil des Feedback-Signals dämpfen. Je niedriger die Einstellung, desto mehr hohe Frequenzen werden gedämpft. Die möglichen Werte für den Low-Pass-Filter liegen zwischen 20 Hz und 19,86 kHz; der Höchstwert ist „Off“ (was so viel wie „Bypass“ bedeutet).

Feedback

Steuert die Stärke des Feedback-Signals, das vom Ausgang des verzögerten Signals wieder an dessen Eingang angelegt wird. Dieser Parameter steuert außerdem die Anzahl der Wiederholungen des verzögerten Signals.

Broadband Noise Reduction (BNR)

Die BNR-Funktion des Plug-In Digidesign Intelligent Noise Reduction™ (DINR™) dient zur Geräuschminderung in einem weiten und engen Frequenzbereich, um unerwünschte Elemente wie z. B. das Rauschen auf einem Band, das Surren einer Klimaanlage oder das Geräusch eines Mikrofon-Vorverstärkers zu unterdrücken.

Focusrite d3

Focusrite® d3 ist ein hochwertiges Dynamikverarbeitungs-Plug-In, das einen Kompressor und einen Limiter enthält. Der d3-Compressor reduziert den dynamischen Bereich von Audiosignalen, die einen vom Benutzer wählbaren Schwellenwert um ein bestimmtes Maß übersteigen. Um dies zu erreichen, reduziert der d3 die Ausgabepegel, wenn die Eingabepegel den Schwellenwert überschreiten.

Der d3-Limiter fungiert als Compressor mit schnellen Reaktionszeiten und einer hohen Komprimierungsrate. Wie der Compressor wird auch der Limiter aktiviert, wenn das Signal einen vom Benutzer wählbaren Schwellenwert überschreitet. Der Limiter komprimiert dann jedes Signal, das über dem gewählten Schwellenwert liegt, auf den von Ihnen eingestellten niedrigeren Schwellenwert.

Es gibt zwei Versionen dieses Plug-In:

- *ff d3 Mono*, das getrennt auf Kanälen (Spuren) funktioniert
- *ff d3 Stereo*, das auf einem Composite der zwei Kanäle des Stereosignals funktioniert. Es verhindert, dass das Bild verschoben wird, wenn sich die Signalpegel der beiden Kanäle unterscheiden.

Maxim

Das Plug-In Maxim™ begrenzt Spitzenwerte und maximiert den Klang. Es nutzt den Direktzugriff bei der laufwerkbasierten Aufnahme, um Spitzenwerte in Audiomaterial im Voraus zu erfassen und so die Signalspitzen beim Anschlag auch während der Reduzierung zu erhalten. Somit hilft das Plug-In, den Charakter des ursprünglichen Audiosignals zu erhalten, ohne dass es zu einer Übersteuerung bei Spitzenwerten oder zu Verzerrungen kommt.

Digidesign D-Fi

Die Plug-Ins der D-Fi™-Serie stellen Effekte zur Verfügung, wie sie bei Analogsynthesizern üblich sind:

- *Lo-Fi*™ bearbeitet Audio mit Rauschen, Verringerung der Bit-Tiefe, Verzerrung und Sättigung.
- *Sci-Fi*™ fügt die bei Analogsynthesizern übliche Ringmodulation, Frequenzmodulation und den variablen Frequenzresonator hinzu.
- *Recti-Fi*™ erzeugt durch eine Korrektur der Waveform neue Ober- und Unterschwingungen.
- *Vari-Fi*™ fügt für Tonband und Plattenspieler typische Start- (Beschleunigungs-) und Verlangsamungseffekte hinzu.

Eine kurze Übersicht über diese Plug-Ins und gegebenenfalls Hinweise zu ihrer Verwendung finden Sie unter „Beschreibung der Haupt-Plug-Ins in AudioSuite“ auf Seite 124.

Weitere unterstützte Plug-Ins

Die folgenden AudioSuite Plug-Ins können einzeln erworben werden und sind für diese Version autorisiert:

- Broadband Noise Reduction (BNR)
- Focusrite d3
- Maxim
- Digidesign D-Fi

Für diese Plug-Ins gibt es eine eigene Dokumentation. Weitere Informationen finden Sie auf der folgenden Website:

www.digidesign.com

Beschreibung der Haupt-Plug-Ins in AudioSuite

In den folgenden Abschnitten finden Sie eine kurze Übersicht über die einzelnen Plug-Ins und gegebenenfalls Hinweise zu ihrer Verwendung.

Compressor

Das Plug-In Compressor reduziert den dynamischen Bereich von Signalen, die einen festgelegten Schwellenwert um ein bestimmtes Maß überschreiten. Die Verstärkung des Eingangssignals, die benötigt wird, um eine Zunahme um 1 dB im Ausgangssignal des Kompressors zu bewirken, wird Komprimierungsverhältnis genannt. Bei einem Verhältnis von 4:1 erzeugt z. B. eine Eingangsverstärkung von 8 dB eine Ausgangsverstärkung von 2 dB.

Audiomaterial weist häufig unterschiedliche Lautstärken auf und kann an einer Stelle über und an anderer Stelle unter dem Schwellenwert liegen. Mit dem Schieberegler „Attack“ wird die Reaktionszeit (Attack) von Compressor eingestellt. Mit dem Schieberegler „Release“ wird eingestellt, wie lange es dauern soll, bis Compressor den ursprünglichen Gain-Wert wieder erreicht hat.

Optimales Ausnutzen der Komprimierung

Um die Komprimierung möglichst effektiv einzusetzen, muss die Reaktionszeit so eingestellt werden, dass der Pegel der Signale den Schwellenwert lange genug überschreiten muss, um eine Zunahme des Durchschnittspegels zu bewirken. Dadurch wird sichergestellt, dass die Gain-Reduzierung nicht zugleich die Gesamtlautstärke senkt.

Die Abfallzeiten müssen so eingestellt werden, dass Signalpegel, die den Schwellenwert wiederholt überschreiten, nur einmal für eine Gain-Reduzierung sorgen. Ist die Abfallzeit zu lang, kann die für einen lauten Abschnitt erforderliche Gain-Reduzierung in einer leisen Passage erhalten bleiben. Das Komprimieren kann jedoch auf kreative Weise genutzt werden, die diese Regeln außer Kraft setzt.

Das Plug-In Compressor bietet eine integrierte Messvorrichtung, mit der Sie den Umfang der erfolgten Gain-Reduzierung überwachen können. Die Anzeige „Gain Reduction“ verbleibt in der Regel auf dem Pegel 0, wenn das Eingangssignal unter dem Schwellenwert liegt. Sie fällt nach links und zeigt den Umfang der Gain-Reduzierung in Dezibel an, wenn das Eingangssignal den Schwellenwert überschreitet.

Parameter für Compressor

Tabelle 50 enthält die Parameter des Plug-In Compressor.

Tabelle 50 Parameter für Compressor

Parameter	Beschreibung
Input Meter	Zeigt den Pegel unverarbeiteter Eingangssignale am Compressor an.
Output Meter	Zeigt den Ausgangspegel des Compressor an, einschließlich des Gain-Ausgleichs, der mit dem Gain-Parameter hinzugefügt wurde.
Reduction	Zeigt das Maß der Gain-Reduzierung in dB an.
Phase Invert	Erlaubt das Umkehren der Phase (Polarität) des Eingangssignals, um den Frequenzgang von Quellen zu verändern, die mit mehreren Mikrofonen aufgenommen wurden, oder um eine falsche Polung von Mikrofonkabeln zu korrigieren.
Gain	Ermöglicht eine übergreifende Anpassung des Ausgangs-Gains. Dadurch können stark komprimierte Signale ausgeglichen werden.
Threshold	Dient zum Einstellen des Schwellenwerts für den Pegel. Signale, die diesen Pegel überschreiten, werden komprimiert. Signale, die darunter liegen, bleiben unverändert. Eine Pegeleinstellung von 0 dB steht für keine Komprimierung. Im Gegensatz zu Skalen analoger Kompressoren geben Messskalen digitaler Systeme den Wert 0 dB wieder, der den Skalenendwert darstellt. Über 0 dB gibt es keinen Headroom.
Ratio	Dient zum Einstellen des Komprimierungsverhältnisses. Der Bereich basiert auf Dezibelwerten über dem Schwellenwert. Ist dieser Parameter beispielsweise auf 2:1 eingestellt, werden Änderungen an Signalen über dem Schwellenwert um die Hälfte komprimiert.

Tabelle 50 Parameter für Compressor (Forts.)

Parameter	Beschreibung
Attack	Ermöglicht das Einstellen der Reaktionszeit von Compressor. Je kleiner der Wert, desto schneller die Reaktion. Je schneller die Reaktion, desto schneller dämpft der Compressor das Signal. Wenn Sie schnelle Reaktionszeiten und eine starke Begrenzung verwenden, sollten Sie eine proportional längere Abfallzeit wählen, insbesondere bei Material, bei dem zahlreiche Spitzenwerte eng nebeneinander liegen.
Release	Mit „Release“ können Sie bestimmen, wie lange es dauern soll, bis der Compressor vollständig deaktiviert wird, nachdem der Pegel des Eingangssignals unter den Schwellenwert gefallen ist. Bei starker Komprimierung sollten Sie proportional längere Abfallzeiten einstellen. Dadurch wird Pumpen vermieden, das auftreten kann, wenn Compressor gezwungen ist, zwischen komprimierten und nicht komprimierten Signalpegeln hin- und herzuspringen. Durch das Verlängern der Abfallzeit können Sie diese Pegeländerungen abfangen, indem Sie eine Verzögerung in die Anstiegs- und Abfallzeiten der Dämpfung einfügen. Wählen Sie kürzere Abfallzeiten bei Material mit wenigen Spitzenwerten, die nicht eng nebeneinander liegen.
Knee	Dient zum Einstellen der Rate, mit der der Compressor die volle Komprimierung erreicht, nachdem der Schwellenwert überschritten wurde. Die Einstellungen für diesen Parameter reichen von 0 (abrupte Reaktion) bis 200 (weichstmögliche Reaktion).
Diagramm	Zeigt die Reaktionskurve, die von den Compressor-Einstellungen „Threshold“, „Ratio“ und „Knee“ bestimmt wird. Beim Einstellen dieser Parameter können Sie mithilfe des Diagramms verfolgen, wie sich die Form dieser Kurve ändert. Ferner können Sie die Auswirkungen Ihrer Einstellungen verfolgen.
External Key	Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.
Key Listen	Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Limiter

Das Plug-In Limiter soll dafür sorgen, dass Signalspitzen einen festgelegten Pegel nicht überschreiten, damit Verstärker oder Aufnahmegeräte nicht übersteuern. Die meisten Limiter arbeiten mit Raten von 10:1 oder 20:1, obgleich einige auch Raten von 100:1 unterstützen. Hohe Werte beschränken den dynamischen Bereich des Signals auf einen bestimmten Wert, da eine absolute Obergrenze festgelegt wird.

Mithilfe der Begrenzung (Limiting) wird verhindert, dass kurzfristige Spitzenwerte ihre volle Amplitude erreichen. Sinnvoll eingesetzt ermöglicht das Begrenzen höhere Durchschnittspegel unter Vermeidung von Überlastungen (Übersteuerung oder Verzerren), indem kurze Signalspitzen in der Audioquelle begrenzt werden. Damit das Ohr die Gain-Änderungen nicht wahrnimmt, müssen Sie extrem kurze Reaktions- und Abfallzeiten verwenden.

Das Begrenzen dient zum Entfernen vereinzelter Spitzenwerte, da bei aufeinander folgenden Spitzenwerten eine Gain-Reduzierung unbemerkt bleibt. Wenn Audiomaterial viele Spitzenwerte enthält, sollten der Schwellenwert erhöht und der Gain-Wert manuell reduziert werden, damit nur vereinzelte, extreme Spitzenwerte begrenzt werden.

Das Verhältnis für den Limiter ist intern auf 100:1, die Reaktionszeit automatisch auf 0 Millisekunden eingestellt. Die Funktion des Limiter ähnelt einer starken Komprimierung. Sie kann nützlich sein für das Reduzieren von Knack- und Klickgeräuschen sowie für das starke Begrenzen des dynamischen Bereichs in Fernsehsendungen oder bei Medien mit eingeschränkter Bandbreite, wie z. B. einer Kassette.

Parameter für Limiter

Tabelle 51 enthält die Parameter des Plug-In Limiter.

Tabelle 51 Parameter für Limiter

Parameter	Beschreibung
Input Meter	Zeigt den Pegel des unverarbeiteten Eingangssignals im Limiter an.
Output Meter	Zeigt den Ausgangspegel des Limiter an, einschließlich des Gain-Ausgleichs, der mit dem Gain-Parameter hinzugefügt wurde.
Reduction	Zeigt den Grad der Dämpfung des Signals an.
Phase Invert	Erlaubt das Umkehren der Phase (Polarität) des Eingangssignals, um den Frequenzgang von Quellen zu verändern, die mit mehreren Mikrofonen aufgenommen wurden, oder um eine falsche Polung von Mikrofonkabeln zu korrigieren.
Gain	Ermöglicht eine übergreifende Anpassung des Ausgangs-Gain.
Threshold	Dient zum Einstellen des Schwellenwerts für den Pegel. Signale, die diesen Pegel überschreiten, werden begrenzt. Signale, die darunter liegen, bleiben unverändert.
Attack	Erlaubt das Einstellen der Reaktionszeit für den Limiter. Je kleiner der Wert, desto schneller die Reaktion. Je schneller die Reaktion, desto schneller dämpft der Limiter das Signal. Wenn Sie schnelle Reaktionszeiten und eine starke Begrenzung verwenden, sollten Sie eine proportional längere Abfallzeit wählen, insbesondere bei Material, bei dem zahlreiche Spitzenwerte eng nebeneinander liegen.
Release	Mit „Release“ können Sie bestimmen, wie lange es dauern soll, bis der Limiter vollständig deaktiviert wird, nachdem der Pegel des Eingangssignals unter den Schwellenwert gefallen ist. Bei starker Begrenzung sollten Sie proportional längere Abfallzeiten einstellen. Dadurch wird Pumpen vermieden, das auftreten kann, wenn der Limiter gezwungen ist, zwischen begrenzten und unbegrenzten Signalpegeln hin- und herzuspringen. Durch das Verlängern der Abfallzeit können Sie diese Pegeländerungen abfangen, indem Sie eine Verzögerung in die Anstiegs- und Abfallzeiten der Dämpfung einfügen. Wählen Sie kürzere Abfallzeiten bei Material mit wenigen Spitzenwerten, die nicht eng nebeneinander liegen.
Diagramm	Zeigt die Reaktionskurve, die von der Limiter-Einstellung „Threshold“ bestimmt wird. Beim Einstellen dieses Parameters können Sie anhand des Diagramms verfolgen, wie sich die Form dieser Kurve ändert. Ferner können Sie die Auswirkungen Ihrer Einstellungen verfolgen.

Tabelle 51 Parameter für Limiter (Forts.)

Parameter	Beschreibung
External Key	Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.
Key Listen	Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Expander-Gate

Expander-Gate reduziert Rauschen durch das Senken des Gain-Werts von Signalen, die unter einem vom Benutzer wählbaren Schwellenwert liegen. Expander sind besonders nützlich, um Rauschen oder Störsignale zu reduzieren, die sich in aufgezeichnetes Material einschleichen, während der Pegel fällt, etwa Störungen, die vom Kopfhörer ausgehen.

Expander können als „weichere“ Gates angesehen werden, da sie eine sanftere Möglichkeit bieten, Niederpegelsignale abzutrennen; ein Gate nimmt die Abtrennung in der Regel abrupt vor. Sie können dieses Plug-In jedoch auch als Gate einsetzen, indem Sie für „Ratio“ den Höchstwert einstellen und niedrige Werte für „Attack“, „Decay“ und „Hold“ wählen.

Parameter für Expander-Gate

Tabelle 52 enthält die Parameter des Plug-In Expander-Gate.

Tabelle 52 Parameter für Expander-Gate

Parameter	Beschreibung
Phase Invert	Erlaubt das Umkehren der Phase (Polarität) des Eingangssignals, um den Frequenzgang von Quellen zu verändern, die mit mehreren Mikrofonen aufgenommen wurden, oder um eine falsche Polung von Mikrofonkabeln zu korrigieren.
Reduction-Anzeige	Zeigt den Grad der Reduzierung in dB an.

Tabelle 52 Parameter für Expander-Gate (Forts.)

Parameter	Beschreibung
Threshold	Dient zum Einstellen des Schwellenwerts für den Pegel. Bei Signalen, die unter dem Schwellenwert liegen, wird der Gain reduziert. Signale, die darüber liegen, bleiben unverändert. (Stellen Sie beim Anpassen des Schiebereglers „Threshold“ sicher, dass Audiomaterial durch das Plug-In Expander-Gate geleitet wird, damit Sie die Änderungen in der Reduction-Anzeige verfolgen können).
Ratio	Dient zum Einstellen der Stärke der Dämpfung. Ist dieser Parameter beispielsweise auf 2:1 eingestellt, werden Signale unter dem Schwellenwert um die Hälfte abgesenkt. Bei höheren Ratio-Einstellungen (z. B. 30:1 oder 40:1) funktioniert Expander-Gate als Gate, da niedrigere Pegelsignale drastisch gesenkt werden. Beim Einstellen des Parameters „Ratio“ können Sie anhand des integrierten Diagramms verfolgen, wie sich die Form der Erweiterungskurve ändert.
Attack	Ermöglicht das Einstellen der Reaktionszeit des Expanders. Dieser Parameter bestimmt, wie schnell der Pegel eines Signals gesenkt wird, nachdem er unter den Schwellenwert gefallen ist. Mit dieser Einstellung und der Einstellung „Ratio“ können Sie steuern, wie weich die Gain-Reduktionskurve des Expanders verläuft.
Hold	Dient zur Angabe der Dauer (in Sekunden oder Millisekunden), die das Gate nach der Ansprache geöffnet bleibt. Dieser Parameter kann als einmalige Funktion eingesetzt werden, um Expander-Gate nach einer einzigen Überschreitung des Schwellenwerts für längere Zeiträume geöffnet zu halten. Außerdem kann mit „Hold“ das so genannte Gate-Flattern unterdrückt werden. Dazu kann es kommen, wenn der Eingangspegel um den Schwellenwert herum schwankt, sodass das Gate sich sehr schnell öffnet und schließt.
Decay	Mit „Decay“ können Sie bestimmen, wie lange es dauern soll, bis das Gate geschlossen wird, nachdem der Pegel des Eingangssignals unter den Schwellenwert gefallen und die Haltezeit abgelaufen ist.
Range	Dient zur Einstellung der Tiefe des geschlossenen Gate. Dieser Parameter hat eine Maximaltiefe von -80 dB. Wenn Sie mit einer geringeren Dämpfung arbeiten, können mehr Audiosignale, die unter dem Schwellenwert liegen, das Gate zumindest anteilig passieren.
Key HPF	Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.
Key LPF	Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Tabelle 52 Parameter für Expander-Gate (Forts.)

Parameter	Beschreibung
Diagramm	Zeigt die Reaktionskurve, die von den Expander-Gate-Einstellungen „Threshold“, „Ratio“ und „Range“ bestimmt wird. Beim Einstellen dieser Parameter können Sie mithilfe des Diagramms verfolgen, wie sich die Form dieser Kurve ändert. Ferner können Sie die Auswirkungen Ihrer Einstellungen verfolgen.
External Key	Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.
Key Listen	Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Gate

Gate reduziert Rauschen durch das Senken des Gain-Werts von Signalen, die unter einem vom Benutzer wählbaren Schwellenwert liegen.

Parameter für Gate

Tabelle 53 enthält die Parameter des Plug-In Gate.

Tabelle 53 Parameter für Gate

Parameter	Beschreibung
Phase Invert	Ermöglicht das Umkehren der Phase (Polarität) des Eingangssignals, um den Frequenzgang von Quellen zu verändern, die mit mehreren Mikrofonen aufgenommen wurden, oder um eine falsche Polung von Mikrofonkabeln zu korrigieren.
Gating (Reduktionsanzeige)	Zeigt die Stärke der Reduzierung in dB an.
Threshold	Dient zum Einstellen des Schwellenwerts für den Pegel. Signale, die diesen Pegel überschreiten, werden durchgeleitet. Signale, die darunter liegen, werden in Abhängigkeit von den Einstellungen für die Parameter „Attack“, „Hold“, „Decay“ und „Range“ heruntergeregelt.
Attack	Ermöglicht das Einstellen der Reaktionszeit des Gate.

Tabelle 53 Parameter für Gate (Forts.)

Parameter	Beschreibung
Hold	Dient zur Angabe der Dauer (in Sekunden oder Millisekunden), die das Gate nach der Ansprache geöffnet bleibt. Dieser Parameter kann als einmalige Funktion eingesetzt werden, um das Gate nach einer einzigen Überschreitung des Schwellenwerts für längere Zeit geöffnet zu halten. Außerdem kann mit „Hold“ das so genannte Gate-Flattern unterdrückt werden. Dazu kann es kommen, wenn der Eingangspegel um den Schwellenwert herum schwankt, sodass das Gate sich sehr schnell öffnet und schließt.
Decay	Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie lange es dauern soll, bis das Gate geschlossen wird, nachdem der Pegel des Signals unter den Schwellenwert gefallen ist.
Range	Dient zur Einstellung der Tiefe des geschlossenen Gate. Dieser Parameter hat eine Maximaltiefe von -80 dB. Wenn Sie mit einer geringeren Dämpfung arbeiten, können mehr Audiosignale, die unter dem Schwellenwert liegen, das Gate zumindest anteilig passieren. Dies ist beispielsweise bei Schlagzeugklängen nützlich, wenn Sie den Pegel des gesamten Schlagzeugs um einen bestimmten Wert senken, jedoch das heruntergeregelte Instrument, z. B. die kleine Trommel, hervorheben möchten.
Diagramm	Zeigt die von den Gate-Einstellungen „Threshold“ und „Range“ bestimmte Reaktionskurve an. Beim Einstellen dieser Parameter können Sie mithilfe des Diagramms verfolgen, wie sich die Form dieser Kurve ändert. Ferner können Sie die Auswirkungen Ihrer Einstellungen verfolgen.
External Key	Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.
Key Listen	Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

EQ

Es gibt zwei EQ-Plug-Ins:

- 1-Band EQ II
- 4-Band EQ II

Die EQ II-Plug-Ins bieten einen weiterentwickelten „britischen EQ-Sound“, der von vielen Toningenieuren und Produzenten bevorzugt wird.

Parameter für EQ II

Tabelle 54 enthält die Parameter des Plug-In EQ II.

Tabelle 54 Parameter für EQ II

Parameter	Beschreibung
Input	Ermöglicht die Kontrolle des Eingangs-Gain des EQ, um eine mögliche Übersteuerung zu verhindern.
Phase Invert	Erlaubt das Umkehren der Phase (Polarität) des Eingangssignals, um den Frequenzgang von Quellen zu verändern, die mit mehreren Mikrofonen aufgenommen wurden (eine gebräuchliche Technik für die Mikrofon-Aufnahme eines Gitarrenverstärkers), oder um eine falsche Polung von Mikrofonkabeln zu korrigieren.
Type	Dient zur Auswahl eines EQ-Typs (High-Pass, Low-Shelf, Peak, High-Shelf oder Low-Pass).
Gain	Ermöglicht das Steuern des Ausmaßes, in dem die ausgewählten Frequenzen gedämpft oder verstärkt werden sollen (nur „Peak“, „High-Shelf“ und „Low-Shelf“).
Freq	Mit dieser Einstellung können Sie das Zentrum des Frequenzbereichs bestimmen, der gedämpft oder verstärkt werden soll.
Q	(Nur für die Option „Peak“) Dient zur Einstellung der Bandbreite des Peak-Filters. Höhere Werte ergeben geringere Bandbreiten. Niedrigere Werte ergeben größere Bandbreiten.
Bypass	Schaltet das EQ auf Bypass. Das Plug-In 4-Band EQ II bietet für jedes Band (die schwarzen Schaltflächen mit den EQ-Kurvensymbolen) eine eigene Bypass-Schaltfläche.
High-Pass	Dämpft alle Frequenzen unterhalb der ausgewählten Grenzfrequenz bei einer Rate von 12 dB pro Oktave, während alle anderen Frequenzen oberhalb dieser Frequenz ungedämpft durchgeleitet werden. Aus diesem Grund gibt es für diesen Filter keine Lautstärkeregelung. High-Pass-Filter sind nützlich zum Entfernen von Rattern bei niedriger Frequenz oder zum Ausdünnen der niedrigen Frequenzen eines Klangs für Spezialeffekte, wie z. B. das Simulieren eines „Telefoneffekts“.
Low-Shelf	Erzeugt eine Verstärkung oder Dämpfung unterhalb der angegebenen Frequenz.

Tabelle 54 Parameter für EQ II (Forts.)

Parameter	Beschreibung
Peak	Verstärkt oder dämpft nur die Frequenzen um die ausgewählte Mittelfrequenz. Die Schaltfläche „Q“ stellt die Bandbreite des Peak-Filters und damit die Gesamtform des Filters ein (von einer breiten Glockenform bis zu einer schmalen Kerbe). Breite Kurven sind gewöhnlich für Musikanwendungen am besten geeignet. Schmale Kurven sind für besondere Verwendungszwecke geeignet, wie z. B. das Entfernen von Summgeräuschen. Höhere Werte ergeben geringere Bandbreiten. Niedrigere Werte ergeben größere Bandbreiten.
High-Shelf	Erzeugt eine Verstärkung oder Dämpfung von einer bestimmten Frequenz an aufwärts.
Low-Pass	Dämpft alle Frequenzen oberhalb der ausgewählten Grenzfrequenz bei einer Rate von 12 dB pro Oktave, während alle anderen Frequenzen unterhalb dieser Frequenz ungedämpft durchgeleitet werden. Aus diesem Grund gibt es für diesen Filter keine Lautstärkeregelung.

Invert

Das Plug-In Invert kehrt die Polarität des ausgewählten Audiomaterials um. Alle positiven Amplitudenwerte des Samples werden negativ, alle negativen positiv. Dieser Vorgang dient zum dauerhaften Ändern der Polaritäts- bzw. Phasenbeziehung der Spuren. Das Umkehren kann beim Abmischen nützlich sein, da dadurch der Frequenzgang von Player-Spuren verändert wird, die mit mehreren Mikrofonen aufgezeichnet wurden. Ferner können Sie dadurch Audiomaterial korrigieren, das mit nicht übereinstimmender Phase aufgezeichnet wurde.

Duplicate

Das Plug-In Duplicate erstellt aus einem ausgewählten Audio-Masterclip einen neuen Masterclip. Das Plug-In verwendet die IN- und OUT-Marken des ausgewählten Clips, um die Grenzen des neuen Clips zu bestimmen. Dieses Plug-In wird nur in Verbindung mit den Funktionen unter „Create New Master Clips“ der AudioSuite Plug-Ins verwendet.

Mod Delay

Die Plug-Ins der Gruppe Mod Delay stellen Effekte zur Verfügung, die Verzögerungen enthalten. Dazu gehören Effekte wie Slap-Echo, Verdopplung, Chorusing und Flanging.

Es gibt vier Mod Delays mit unterschiedlichen Maximalzeiten für die Verzögerungszeit:

- *Short Delay* bietet Verzögerungen von 1024 Samples (23,2 ms bei 44,1 kHz oder 21,3 ms bei 48 kHz).
- *Slap Delay* bietet Verzögerungen von 7186 Samples (162 ms bei 44,1 kHz oder 149 ms bei 48 kHz).
- *Medium Delay* bietet Verzögerungen von 16384 Samples (371 ms bei 44,1 kHz oder 341 ms bei 48 kHz).
- *Long Delay* bietet Verzögerungen von 162474 Samples (3,68 Sekunden bei 44,1 kHz oder 3,38 Sekunden bei 48 kHz).

Parameter für Mod Delay

Tabelle 55 enthält die Parameter des Plug-In Mod Delay.

Tabelle 55 Parameter für Mod Delay

Parameter	Beschreibung
Input	Ermöglicht die Steuerung der Eingangslautstärke der Verzögerung, um Übersteuerung zu verhindern.
Wet/Dry	Dient zur Steuerung der Balance zwischen dem verzögerten und dem ursprünglichen Signal. Wenn Sie eine Verzögerung für Flanging- oder Chorusing-Effekte verwenden, können Sie die Tiefe des Effekts mithilfe der Wet/Dry-Einstellung bis zu einem gewissen Grad steuern.
Low-Pass Filter (LPF)	Steuert die Grenzfrequenz des Low-Pass-Filters. Dieser Parameter ermöglicht die Dämpfung des hochfrequenten Inhalts des Rückkopplungssignals. Je niedriger die Einstellung, desto mehr hohe Frequenzen werden gedämpft.

Tabelle 55 Parameter für Mod Delay (Forts.)

Parameter	Beschreibung
Delay	Dient zur Einstellung der Verzögerungszeit zwischen dem Ausgangs- und dem verzögerten Signal.
Depth	Ermöglicht die Steuerung der Modulationstiefe, die auf das verzögerte Signal angewendet wird.
Rate	Dient zur Steuerung der Modulationsrate des verzögerten Signals.
Feedback	Ermöglicht die Steuerung des Feedback-Signals, das vom Ausgang der Verzögerung wieder am Eingang angelegt wird. Dieser Parameter steuert außerdem die Anzahl der Wiederholungen des verzögerten Signals. Negative Feedback-Werte versehen Flanging-Effekte mit einem intensiveren „tunnelähnlichen“ Klang.

Normalize

Wenn eine Audiodatei mit zu geringer Amplitude aufgezeichnet wurde, sorgt Normalize dafür, dass die inhärente Dynamik des Abschnitts unverändert bleibt, während die allgemeine Lautstärke erhöht wird.

Zusätzlich zu den üblichen AudioSuite-Parametern können Sie mit den Steuerelementen unter „Max Peak at“ angeben, wie nahe der Spitzenpegel Ihrer Auswahl oder Datei bei der Verstärkung an den maximalen Pegel (d. h. dem Schwellenwert für die Übersteuerung) herankommen soll. Sie haben drei Möglichkeiten zur Eingabe dieser Informationen:

- Geben Sie einen nummerischen Dezibelwert unterhalb des Schwellenwerts für die Übersteuerung ein.
- Geben Sie einen Prozentsatz des Schwellenwerts ein.
- Passen Sie den Schieberegler auf dem Bildschirm an.

Bei der Bearbeitung mit einem dieser Steuerelemente wird der entsprechende Wert automatisch für die beiden anderen berechnet.

So konfigurieren Sie die Parameter von Normalize:

1. Geben Sie den Grad der Verstärkung ein, der während des Normalisierungsvorgangs angewendet werden soll.
2. Um einen bestimmten Dezibelwert unter dem Höchstwert einzustellen, doppelklicken Sie auf das Textfeld „Max Peak at: (dB)“ und geben den Wert ein.
3. Um den Grad der Normalisierung als Prozentsatz des Höchstwertes einzustellen, geben Sie in das Textfeld „Max Peak at: (%)“ den gewünschten Prozentsatz ein.
4. (Optional) Legen Sie den Grad der Normalisierung manuell fest. Dazu haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf den Schieberegler „Max Peak“ und passen Sie diesen an.
   - Zur Feinabstimmung ziehen Sie den Schieberegler bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. ⌘-Taste (Macintosh).

Gain

Mithilfe von Gain können Sie die Amplituden in einer Datei oder Auswahl verstärken oder dämpfen. Der Befehl „Change Gain“ ist ideal für das Beseitigen unerwünschter Spitzenwerte oder anderer dynamischer Unregelmäßigkeiten.

Zum Konfigurieren der Gain-Parameter haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Geben Sie einen neuen Pegel als Dezibelwert (dB) oder Prozentsatz (%) ein, indem Sie auf das entsprechende Textfeld doppelklicken und einen neuen Wert eintragen.
- Passen Sie mithilfe des Schiebereglers den Gain-Wert manuell an. Zur Feinabstimmung halten Sie die Strg-Taste(Windows) bzw. ⌘-Taste (Macintosh) gedrückt, während Sie den Regler ziehen.

Reverse

Umgekehrte Klänge werden in zahlreichen Musik-, Film- und Videoprojekten eingesetzt. Mit dem Plug-In Reverse ist diese Art der Verarbeitung sehr einfach.

DC Offset Removal

Das Plug-In DC Offset Removal entfernt DC-Offset aus Ihren Audiodateien. Der Begriff „DC-Offset“ beschreibt einen sehr spezifischen Typ von Audiostörung, der in digitalen Audiosignalen vorkommen kann.

Das Plug-In DC-Offset-Removal ist in einer Hüllkurvendarstellung leicht zu erkennen, da es einen annähernd senkrechten Fade-in mit einer konstanten oder statischen Abweichung von Null zu haben scheint, wenn die Datei tatsächlich „stumm“ ist (d. h. keinen hörbaren Ton enthält). Mithilfe des Plug-In DC Offset können Sie DC-Offset aus Ihren Originalaudiodateien entfernen (oder zumindest reduzieren).

Signal Generator

Das Plug-In Signal Generator produziert Testtöne mit einer Vielzahl von Frequenzen, Waveforms und Amplituden. Es bietet folgende Optionen:

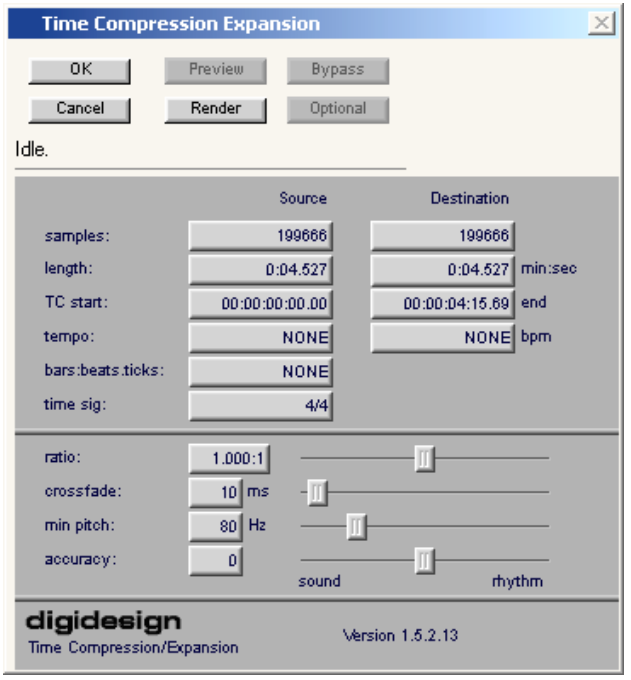
- **Frequency:** Diese Option bestimmt die Frequenz des Signals in Hertz. Die möglichen Werte liegen zwischen 20 Hz und 20 kHz.
- **Level:** Diese Option bestimmt die Amplitude des Signals in Dezibel. Die möglichen Werte liegen zwischen -95 dB und 0,0 dB.
- **Signal:** Über diese Schaltflächen können Sie die Waveform auswählen. Die Auswahl unter „Waveform“ umfasst: Sinus, Rechteck, Sägezahn, Dreieck, weißes Rauschen und rosafarbenes Rauschen.

Sobald der Signal Generator in die Spur eingeschleift wurde, produziert er einen Ton. Durch Klicken auf die Schaltfläche „Bypass“ können Sie den Ton stummschalten.

Time Compression Expansion

Mit dem Plug-In Time Compression Expansion können Sie die Dauer ausgewählter Abschnitte einstellen, indem Sie die Auswahl verkürzen oder verlängern, ohne die Tonhöhe zu ändern. Diese Funktion ist besonders wichtig in Anwendungen für die Audio-Postproduktion, da sie das Anpassen des Tons zum Zweck der Synchronisation an eine bestimmte Länge oder Timecode-Dauer ermöglicht.

Um Dauer (Länge) und Tonhöhe gleichzeitig zu ändern, verwenden Sie das Plug-In Pitch Shift.



Parallelverarbeitung im Masterclip-Modus

Das Plug-In Time Compression Expansion ermöglicht die zeitliche Verkürzung oder Verlängerung zweier Spuren als so genanntes Stereopaar, sodass die beiden Seiten des Stereosignals in Relation zueinander verarbeitet werden.

Das Plug-In Time Compression Expansion bietet besondere Parameter, die die Eingabe von Werten für die Zeitverkürzung oder -verlängerung in verschiedenen Formaten erlauben. Die Parameter befinden sich in den Spalten „Source“ und „Destination“; auch der Schieberegler „Ratio“ gehört dazu. Darüber hinaus sind weitere Steuerelemente für die Feinabstimmung der Verkürzung bzw. Verlängerung vorhanden.

So verwenden Sie die besonderen Steuerelemente:

- Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die ⌘-Taste (Macintosh) gedrückt, um den Feinabstimmungsmodus des Schiebereglers zu aktivieren.
- Halten Sie die Alt-Taste (Windows) bzw. die ⌘-Taste (Macintosh) gedrückt und klicken Sie auf ein Feld oder einen Schieberegler, um den Standardwert wiederherzustellen.

Parameter für Time Compression Expansion

Tabelle 56 enthält die Parameter des Plug-In Time Compression Expansion.

Tabelle 56 Time Compression Expansion Parameter

Parameter	Beschreibung
Source und Destination	Die Textfelder unter „Source“ zeigen die Länge der aktuellen Auswahl vor der Verarbeitung in den aufgeführten Formaten an. Alle Textfelder in beiden Spalten sind konstant aktiv. Wenn an einem Wert eine Änderung vorgenommen wird, werden die Werte in den anderen Textfeldern ebenfalls sofort aktualisiert. Die Textfelder in der Spalte „Destination“ zeigen und steuern die Länge der Auswahl nach der Verarbeitung mit den aktuellen Einstellungen. Sie können die Länge der Destination-Datei eingeben, indem Sie auf das entsprechende Textfeld in der Spalte „Destination“ doppelklicken. Geben Sie die Anzahl der Samples im Format min:secs:msec oder Timecode-Werte als Start- und Endpositionen ein. Alle Textfelder unter „Destination“ werden laufend aktualisiert. Wenn an einem Wert eine Änderung vorgenommen wird, werden auch die Werte in den anderen Textfeldern sofort aktualisiert. Sie können auch ein neues Tempo, die Länge in bars:beats:ticks oder eine Zeitsignatur für Bereiche mit Tempoeinstellungen oder einer Einstellung für „Bars & Beats“ eingeben. Dies können beliebige Bereiche (Regions) sein, die mit MIDI-Metronome-Werten verknüpft sind (wie z. B. ein mit einem MIDI-Klick aufgenommener Overdub), oder die mit dem Befehl „Identify Beat“ in Pro Tools verarbeitet wurden. Mit dem Schieberegler „Ratio“ wird die Länge der Zieldatei im Verhältnis zur Länge der Ausgangsdatei festgelegt. Durch Verschieben des Reglers nach rechts wird die Zieldatei verlängert, durch Verschieben nach links wird sie verkürzt. Mit den Steuerelementen unterhalb der Trennlinie können Sie die Zeitverkürzung und -verlängerung feinabstimmen. Dies sind die Schieberegler „Crossfade“, „Min Pitch“ und „Accuracy“.

Tabelle 56 Time Compression Expansion Parameter (Forts.)

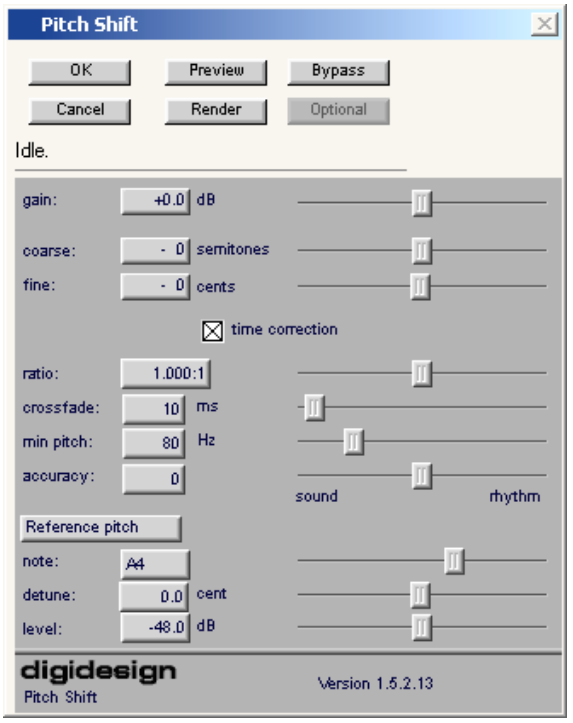
Parameter	Beschreibung
Crossfade	Mit dem Schieberegler „Crossfade“ können Sie die Länge der Überblendungen manuell in Millisekunden anpassen, um die Leistung des Plug-In Time Compression Expansion für den Typ des verarbeiteten Audiomaterials zu optimieren. Das Plug-In Time Compression Expansion bewirkt eine Änderung der Länge durch Replizieren oder Subtrahieren sehr kleiner Abschnitte des Audiomaterials und sehr schnelles Überblenden zwischen diesen Änderungen in der Waveform des Audiomaterials. Die für „Crossfade“ eingestellte Länge wirkt sich im Wesentlichen darauf aus, wie stark das Audiomaterial geglättet wird (Smoothing), um Audiostörungen wie Klickgeräusche zu verhindern. Im Allgemeinen benötigen geringfügige Änderungen an der Dauer längere Überblendungen, während größere Änderungen kürzere Überblendungen erfordern. Der Nachteil einer langen Überblendungsdauer ist, dass das Signal einschließlich etwaiger Spitzen geglättet wird. Dieser Effekt kann für Audiomaterial wie Gesang wünschenswert sein; für Material mit ausgeprägten Spitzen wie Trommeln oder Schlagzeug ist er jedoch ungeeignet. Die Standardeinstellung für diesen Parameter ist „Auto“ (ganz links), bei der Überblendungszeiten automatisch gemäß dem Prozentsatz der Änderung an der Dauer für den aktuellen Prozess eingestellt werden. Diese Einstellung ist für die meisten Anwendungen ausreichend. Mit diesem Schieberegler können Sie jedoch bei Bedarf die Überblendungszeiten manuell anpassen und optimieren. Verwenden Sie für Audiomaterial, das schärfer einsetzende Spitzen enthält, kürzere Überblendungszeiten. Für Audiomaterial, dessen Signalspitzen weicher einsetzen, sind längere Überblendungszeiten mit Werten von 1 bis 200 ms zu empfehlen.

Tabelle 56 Time Compression Expansion Parameter (Forts.)

Parameter	Beschreibung
Min Pitch	Mit dem Schieberegler „Min Pitch“ können Sie die niedrigste Tonhöhe einstellen, die bei den Berechnungen des Plug-In im Verlauf der Zeitverkürzung und -verlängerung berücksichtigt wird. Bei diesem Schieberegler sind Werte zwischen 40 Hz und 1000 Hz möglich. Durch Festlegen der Mindesttonhöhe können Sie den Bearbeitungsvorgang mit dem Plug-In Time Compression Expansion optimal an das Frequenzspektrum des Audiomaterials anpassen. Dieser Schieberegler muss niedriger eingestellt werden, wenn eine Bassgitarre oder ein anderes Instrument mit einem ähnlich tiefen Tonumfang verarbeitet wird. Stellen Sie „Min Pitch“ höher ein, wenn Sie Klänge von Instrumente wie kleinen Trommeln, Geigen oder anderen Instrumenten mit einem hohen Tonumfang verarbeiten. Experimentieren Sie mit Kombinationen der anderen Steuerelemente für die Feinabstimmung im Verhältnis zum Schieberegler „Min Pitch“.
Accuracy	Mit dem Schieberegler „Accuracy“ können Sie die Verarbeitungsressourcen bestimmen, die für die Tonqualität (Sound) oder das Timing (Rhythm) zugewiesen werden. Das Ziehen des Schiebereglers in Richtung „Sound“ bewirkt im Allgemeinen eine bessere Tonqualität und weniger Audiofehler. Das Ziehen des Schiebereglers in Richtung „Rhythm“ legt den Schwerpunkt auf das Beibehalten eines einheitlichen Tempos. Wenn Sie mit Schleifen arbeiten, hören Sie sorgfältig zu und passen den Regler an, bis Sie eine Einstellung finden, bei der das Timing innerhalb des Abschnitts konstant bleibt. Wenn die Rhythmuseinstellung des Schiebereglers „Accuracy“ zu niedrig ist, sind die Zeiten für Start und Ende zwar präzise, doch können die Beats leicht verschoben wirken. **Das kleinste zulässige Zeitverhältnis für Time Compression und Time Expansion ist 0,25. Das größte zulässige Zeitverhältnis ist 4,0.** *Das Normalisieren einer Auswahl vor Anwendung des Plug-In Time Compression Expansion kann mitunter zu besseren Klangergebnissen führen.*

Pitch Shift

Mit dem Plug-In Pitch Shift können Sie die Tonhöhe einer Zuspielaudiodatei mit oder ohne Änderung der Dauer anpassen. Diese leistungsstarke Funktion ermöglicht es, Audiomaterial um maximal eine volle Oktave nach oben oder unten zu transponieren, wobei Sie die Wiedergabegeschwindigkeit ebenfalls ändern oder beibehalten können.



Bearbeiten Sie die Pitch Shift-Parameter, indem Sie in das jeweilige Textfeld „Destination“ doppelklicken und den gewünschten Wert eingeben oder einen Schieberegler durch Ziehen anpassen. Alle Steuerelemente des Plug-In Pitch Shift sind verknüpft, sodass bei Änderung eines Elements alle anderen angepasst werden.

Parameter für Pitch Shift

Tabelle 57 enthält die Parameter des Plug-In Pitch Shift.

Tabelle 57 Parameter für Pitch Shift

Parameter	Beschreibung
Gain	Die Steuerelemente unter „Gain“ stellen den Eingangspegel in Zehnteln eines Dezibels ein. Der Eingangspegel muss so eingestellt werden, dass das Plug-In die Amplitudenspitzenwerte in der Auswahl entsprechend verarbeiten kann. Durch Ziehen des Schiebereglers nach rechts wird der Gain-Wert erhöht, durch Ziehen nach links gesenkt.
Coarse und Fine	Stellen Sie die Tonhöhe ein, indem Sie entweder einen der beiden Schieberegler ziehen oder indem Sie Werte in die Felder „Coarse“ und „Fine“ eingeben. Der Schieberegler „Coarse“ transponiert in Halbtonschritten, der Schieberegler „Fine“ in Cents (Hundertsteln eines Halbtons).
Time Correction	Durch Markieren des Kontrollkästchens „Time Correction“ können Sie die Zeitkorrektur aktivieren oder deaktivieren. **⚠ Wenn Sie die Funktion „Create New Master Clips“ der AudioSuite-Plug-Ins verwenden, können Sie das Kontrollkästchen „Time Correction“ deaktivieren. Dieses Kontrollkästchen muss jedoch aktiviert sein, wenn Sie AudioSuite-Plug-Ins auf Audioclips in der Timeline anwenden.** Wenn das Kontrollkästchen „Time Correction“ deaktiviert ist, bewirkt dies, dass Ihre Audiodatei dauerhaft mit variabler Geschwindigkeit abgespielt wird. Wie beim Arbeiten mit Tonbändern wird die Datei entsprechend den Einstellungen der Schieberegler „Coarse“ und „Fine“ verlängert oder verkürzt. Die Wiedergabegeschwindigkeit nimmt proportional zu, wenn die Audiodatei nach oben transponiert wird, und sinkt beim Transponieren nach unten. Dieses Verhalten entspricht dem eines Bandrecorders, der mit variabler Geschwindigkeit läuft. Das Bearbeiten einer Datei auf diese Weise wirkt sich nur geringfügig auf die Klangtreue von Audiodateien aus. Die Zeitkorrektur kann dagegen die Klangtreue erheblich beeinträchtigen.

Tabelle 57 Parameter für Pitch Shift (Forts.)

Parameter	Beschreibung
Ratio	Mit dem Schieberegler „Ratio“ können Sie den Umfang der Transposition (Tonhöhenänderung) einstellen. Durch Ziehen des Schiebereglers nach rechts wird die Tonhöhe der verarbeiteten Datei angehoben, durch Ziehen nach links wird sie gesenkt. Zur Feinabstimmung halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die ⌘-Taste (Macintosh) gedrückt, während Sie den Schieberegler ziehen. Beschreibungen der Schieberegler „Crossfade“, „Min Pitch“ und „Accuracy“ finden Sie unter Tabelle 56 auf Seite 141.
Reference Pitch	Die Funktion „Reference Pitch“ erzeugt einen Sinuston, den Sie so anpassen können, dass er mit einem ausgewählten Bereich des Audiomaterials übereinstimmt. Anschließend können Sie den Ton als akustische Referenz beim Transponieren von anderem Audiomaterial in Ihrer Sitzung verwenden. **So setzen Sie die Funktion „Reference Pitch“ ein:** 1. Wählen Sie das Audiomaterial, das Sie als Tonhöhenreferenz verwenden möchten. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Preview“, um die Wiedergabe des ausgewählten Audiomaterials zu starten. 2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Reference Pitch“, um den Sinuston für die Referenz zu aktivieren. 3. Passen Sie die Einstellungen „Note“ und „Detune“ an, um den Referenzton mit der Tonhöhe der Audiowiedergabe abzugleichen. Passen Sie die Einstellung „Level“ an, um die relative Lautstärke des Referenztons zu ändern. Es ist möglicherweise sinnvoll, „Reference Pitch“ ein- und auszuschalten, um die Tonhöhe zu vergleichen. 4. Wählen Sie das Audiomaterial aus, dessen Tonhöhe verschoben werden soll. Passen Sie die Tonhöhe der Audiowiedergabe mit den Schiebereglern „Coarse“ und „Fine“ an den Referenzton an.

Anhang C

Dateiformat-Spezifikationen

Um Kompatibilität mit unterschiedlichen Bildverarbeitungsstandards zu gewährleisten, unterstützt das Avid-System eine Vielzahl von Dateitypen und -formaten. Informationen zum Importieren und Exportieren finden Sie unter „Importieren von Dateien“ und „Exportieren und Austauschen von Material“ in der Hilfe. In diesen Abschnitten finden Sie Beschreibungen, Spezifikationen und Hinweise zum Importieren und Exportieren der einzelnen Dateiformate.

Für manche Dateiformate sind vor dem Importieren in die Avid-Anwendung vorbereitende Schritte erforderlich, um die Verwendbarkeit und Qualität der Dateien zu gewährleisten. Aus diesem Grund enthalten die folgenden Abschnitte wesentlich mehr Hinweise zum Importieren als zum Exportieren von Dateien. Wenn Sie eine Datei exportieren, wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ (Export Settings) ein Dateiformat und stellen die entsprechenden Optionen ein. Eine Beschreibung der Optionen in diesem Dialogfeld finden Sie unter „Optionen im Dialogfeld „Exporteinstellungen““ in der Hilfe.

Grafikdateien (Bilddateien)

Die Avid-Anwendung nutzt Image Independence®, um aus einer Vielfalt von Grafikformaten brauchbare Dateien zu erstellen. Nachdem Sie ein Format importiert haben, können Sie es exportieren. Das gilt nicht für Photo CD™ (nur Macintosh). Ein Export in dieses Format ist nicht möglich.

In der folgenden Liste werden die unterstützten Grafikdateiformate kurz beschrieben:

- **Alias™:** Das Alias PIX-Format wurde von Alias Research, Inc. (heute Alias|Wavefront, einem Unternehmen von Silicon Graphics Limited) für die Verwendung in ihrer Animations- und Visualisierungs-Software entwickelt.
- **BMP:** Wurde von der Microsoft Corporation als Standardgrafikformat unter Microsoft® Windows entwickelt.
- **Chyron®:** Wurde von der Chyron Corporation zur Verwendung in Videobildpuffern von Chyron-Schriftgeneratoren entwickelt.
- **Cineon™:** Wurde von Eastman Kodak zur Verwendung im Cineon Digital Film System entwickelt. Es handelt sich um eine Untergruppe des Formats SMPTE DPX (Digital Picture Exchange).
- **Framestore:** Wurde von NewTek Incorporated zur Verwendung mit dem Video Toaster-System entwickelt.
- **IFF:** Wurde von Electronic Arts entwickelt. IFF (Interchange File Format) oder genauer IFF-ILBM (InterLeaved BitMap) ist das Standarddateiformat, mit dem auf dem Amiga® Grafikdateien übertragen werden.
- **JPEG:** Wurde von der Joint Photographic Experts Group (JPEG) entwickelt. Dieses Format ist zum Speichern und Übermitteln von Bildern sehr geeignet, da es zum Speichern von Dateien sehr viel weniger Speicher benötigt. JFIF-Dateien (JPEG File Interchange Format, der Standard zum Aufbau von JPEG-Dateien) können ebenfalls im- und exportiert werden.
- **OMFI (nur Import):** Wurde von Avid Technology, Inc. in Zusammenarbeit mit zahlreichen Partnern zum Austausch digitaler Medien zwischen verschiedenen Plattformen und Anwendungen entwickelt.
- **PCX:** Wurde von der Zsoft Corporation für die Verwendung mit ihrer Grafikanwendung PC PaintBrush™ entwickelt.
- **(Nur Macintosh) Photo CD (nur Import):** Wurde von Kodak für die Verwendung mit dem Speichermedium Kodak Photo CD entwickelt. Dieses Format kann nicht direkt in die Avid-Anwendung importiert

werden. Sie können die Dateien jedoch in einer geeigneten Anwendung (z. B. Photoshop®) öffnen und in einem importierbaren Format (z. B. TARGA, PICT oder TIFF) speichern.

- **Photoshop:** Wurde von Adobe Systems Incorporated zur Verwendung mit der Bildbearbeitungsanwendung Adobe Photoshop entwickelt.
- **PICT:** Wurde von Apple Computer, Inc., als Format für Macintosh QuickDraw®-Bilder entwickelt.
- **Pixar®:** Wurde von Pixar für gespeicherte Bilder entwickelt.
- **PNG:** Wurde von der PNG Development Group ursprünglich als Alternative zum Bildformat GIF℠ entwickelt. PNG ist die Abkürzung für Portable Network Graphics und wird „Ping“ ausgesprochen.
- **QRT:** Wurde auf dem Amiga zur Verwendung unter verschiedenen Betriebssystemen entwickelt. Das Format wird von vielen Raytracing-Programmen verwendet (z. B. DKB Ray Trace und QRT).
- **Rendition:** Wurde von Numerical Design Ltd. entwickelt.
- **SGI™:** Wurde von Silicon Graphics, Inc. zur Verwendung als Standardformat auf ihren Workstations entwickelt.
- **Softimage®:** Wurde von Softimage, Inc. (einer Abteilung von Avid Technology, Inc.) zur Verwendung mit ihrer Software entwickelt.
- **Sun Raster™:** Wurde von Sun Microsystems, Inc. entwickelt und wird hauptsächlich von Sun-Anwendungen unterstützt.
- **TARGA®:** Wurde von Truevision, Inc. (jetzt Pinnacle Systems) ursprünglich für die Bilderfassungs-Hardware Truevision entwickelt.
- **TIFF:** Wurde von der Aldus Corporation (heute Adobe Systems, Incorporated) und der Microsoft Corporation entwickelt. TIFF ist die Abkürzung für Tag Image File Format.
- **Wavefront™:** Wurde von Wavefront Technologies, Inc. (heute Alias|Wavefront, einem Unternehmen von Silicon Graphics Limited) zum Hardware-unabhängigen Speichern von Bildern entwickelt.
- **XWindows:** Wurde vom MIT X Consortium entwickelt und wird von vielen X Window System™-Anwendungen auf Workstations und manchen PC unterstützt.
- **YUV:** Wurde von Abekas Video Systems (heute Accom, Inc.) definiert und dient zum Senden von Rohdaten an Abekas®-Rechner.

Vorbereiten von Grafikdateien zum Import

Bevor Sie eine Grafikdatei in die Avid-Anwendung importieren, können Sie sie mithilfe von Anwendungen anderer Hersteller (z. B. Adobe Photoshop) bearbeiten. Sie haben u. a. folgende Möglichkeiten:

- Konvertieren der Datei in eine angemessene Größe, Auflösung und Farbtiefe
- Beschneiden des Bilds oder Farbkorrekturen
- Glätten von Kanten mit der Anti-Aliasing-Option oder einer ähnlichen Funktion
- Hinzufügen von Transparenz zu Bildern (nur in gewissen Formaten möglich), indem Sie die Auflösung auf 32 Bits pro Pixel setzen und so einen Alpha-Kanal hinzufügen.
- In manchen Fällen können Sie auch Grafikdateien, die keinen Alpha-Kanal unterstützen, in ein Format konvertieren, in dem dies der Fall ist, um dann Transparenz hinzuzufügen.

Sie können das Bild importieren und in der Avid-Anwendung mithilfe der Key-Effekte über ein Video keyen. Der Import eines Bilds mit bereits existierendem Alpha-Kanal führt in jedem Fall zu den besten Ergebnissen.

Informationen zu den spezifischen Vorgehensweisen und Dateiformaten finden Sie im Begleitmaterial zu den entsprechenden Grafikanwendungen.

Importspezifikationen für Grafikdateien

Tabelle 58 enthält Importspezifikationen für Grafikdateien. Es wurden die folgenden Begriffe verwendet:

- **Bildgröße bei Vollbildanzeige:** Diese Zahlen beschreiben die empfohlene Breite und Höhe in Pixeln zum Erstellen eines Originalbilds, das nach dem Import als Vollbild angezeigt wird. Die Verwendung dieser Maße vermindert Verzerrungen nach der Konvertierung in die programmspezifische Auflösung der Avid-Anwendung von 720 x 480 nichtquadratischen Pixeln für NTSC und 720 x 576 Pixeln für PAL. Ein Bild mit geringeren Abmessungen

nimmt nicht den ganzen Bildschirm ein oder wird verzerrt, während ein Bild, dessen Abmessungen darüber hinausgehen, verzerrt erscheint. Avid empfiehlt eine Auflösung von 72 Pixeln pro Zoll.

- **Farbtiefe:** Diese Werte beziehen sich auf die Farbtiefenauflösung des Bilds, die auf der Anzahl der Bits pro Pixel basiert. Beispielsweise werden Bilder mit 2 Bit in Schwarz-Weiß angezeigt; Bilder mit 8 Bit in 256 Farben; Bilder mit 16 Bit in Tausenden Farben; Bilder mit 24 Bit in Millionen Farben und Bilder mit 32 Bit in Millionen Farben mit einem Alpha-Kanal.
- **Alpha-Kanal:** In dieser Spalte wird angegeben, ob der Import mit Alpha-Kanal unterstützt wird oder nicht. Der Alpha-Kanal bestimmt die transparenten Stellen in einem Bild, wenn es über einen Hintergrund gekeyt wird.
- **NV:** Diese Abkürzung bedeutet „Nicht Verfügbar“.

Tabelle 58 Importspezifikationen für Grafikdateien

Format	Standard-dateinamen-erweiterung	Empfohlene Bildschirmgröße (Pixel)	Farbtiefen-unterstützung	Unter-stützung für Alpha-Kanal	Hinweise
Alias	.als	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit-Farbe, 8-Bit-Graustufen	Nein	
BMP	.bmp	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	1-, 4-, 8- und 24-Bit	Nein	Die Auflösungsdaten (dpi) bleiben erhalten. Mit Run Length-kodierter Komprimierung gespeicherte 4-Bit-Bitmaps werden nicht unterstützt. Vierkanalige Bitmaps werden von Photoshop nicht unterstützt.
Chyron	.chr	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	32-Bit	Ja	

Tabelle 58 Importspezifikationen für Grafikdateien (Forts.)

Format	Standard-dateinamen-erweiterung	Empfohlene Bildschirmgröße (Pixel)	Farbtiefen-unterstützung	Unter-stützung für Alpha-Kanal	Hinweise
Cineon	.cin	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	10-Bit (logarithmisch)	NV	Die Auflösungsdaten (dpi) bleiben erhalten.
Framestore	.fs	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit	Nein	Pixeldaten werden mit Bilddaten gespeichert. Wenn Sie Bilder importieren, die mit Video Toaster erzeugt wurden, wählen Sie die Option „Bild-schirmanpassung erzwingen“ (Force to Fit Screen).
IFF	.iff	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	1-Bit bis 24-Bit Farbe; 1-Bit bis 8-Bit Graustufen; 64-Farben-EHB; 4096-Farben-HAM; 262,144-Farben-HAM8; SHAM; A-HAM; A-RES	Nur bei 1-Bit Alpha	Die Auflösungsdaten (dpi) bleiben erhalten. Pixeldaten werden mit Bilddaten gespeichert.
JPEG	.jpg	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit-Farbe, 8-Bit-Graustufen	Nein	
OMFI	.omf	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)			Weitere Informationen finden Sie unter „OMFI-Dateien“ auf Seite 162.

Tabelle 58 Importspezifikationen für Grafikdateien (Forts.)

Format	Standard-dateinamen-erweiterung	Empfohlene Bildschirmgröße (Pixel)	Farbtiefen-unterstützung	Unter-stützung für Alpha-Kanal	Hinweise
PCX	.pcx	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	Farbkonform und 24-Bit Farbe	NV	Die Auflösungsdaten (dpi) bleiben erhalten. PCX-Dateien mit 1-Bit-Farbtiefe oder ungeraden Pixelwerten werden nicht unterstützt.
Photo CD (nur Macintosh)		720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)		NV	Wenn Sie Photo CD-Dateien importieren, müssen Sie QuickTime® und einen kompatiblen QuickTime Photo CD-Treiber installieren. Die meisten Photo CD-Dateien haben eine hohe Auflösung. Hochformatige Bilder werden automatisch beim Import gedreht. Verwenden Sie ein Grafik- oder Bildverarbeitungsprogramm, um das Bild vor dem Import zu beschneiden oder seine Größe anzupassen.
Photoshop	.psd	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	Graustufen, indizierte Farben, RGB und Zweiton-Varianten	Nein	Zweiton-Dateien werden in Graustufen geladen. Mehrkanal-Dateien (mehr als 4 Kanäle) werden nicht unterstützt.

Tabelle 58 Importspezifikationen für Grafikdateien (Forts.)

Format	Standard-dateinamen-erweiterung	Empfohlene Bildschirmgröße (Pixel)	Farbtiefen-unterstützung	Unter-stützung für Alpha-Kanal	Hinweise
PICT	.pic	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	2-, 4-, 8-, 16- und 32-Bit	Ja	Die Auflösungsdaten (dpi) bleiben erhalten. Ohne gegenteilige Angabe werden automatisch 72 dpi verwendet.
Pixar	.pxr	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit, 36-Bit	Ja	
PNG	.png	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	1-Bit bis 32-Bit	Ja	
QRT	.dbw	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit	Nein	
Rendition	.6rn	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	32-Bit	Ja	
SGI	.rgb	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	8-Bit oder 16-Bit Graustufen; 8-Bit-Graustufen plus 8-Bit-Alpha-Kanal; 24-Bit- und 48-Bit-Farbe; 24-Bit-Farbe plus 8-Bit-Alpha-Kanal; 64-Bit (16 Bit pro Komponente)	Ja	

Tabelle 58 Importspezifikationen für Grafikdateien (Forts.)

Format	Standard-dateinamen-erweiterung	Empfohlene Bildschirmgröße (Pixel)	Farbtiefen-unterstützung	Unter-stützung für Alpha-Kanal	Hinweise
Softimage	.pic	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit plus 8-Bit Alpha	Ja	Daten zum Pixelseitenverhältnis werden mit dem Bild gespeichert. **(Nur Windows) Wenn Sie auf eine Softimage-Datei doppelklicken, wird die Anwendung gestartet, die mit PICT-Dateien verknüpft ist, da beide Anwendungen die gleiche Erweiterung nutzen. Öffnen Sie Softimage-Dateien also nicht per Doppelklick.**
Sun Raster	.sun	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	1-, 8- und 24-Bit	Nein	
TARGA	.tga	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	8-, 15-, 16- oder 24-Bit; 32-Bit	Ja	

Tabelle 58 Importspezifikationen für Grafikdateien (Forts.)

Format	Standard-dateinamen-erweiterung	Empfohlene Bildschirmgröße (Pixel)	Farbtiefen-unterstützung	Unter-stützung für Alpha-Kanal	Hinweise
TIFF	.tif	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	8-Bit farbkonform; 8-Bit- oder 16-Bit-Graustufen; 24-Bit- und 48-Bit-Farbe; 24-Bit Farbe plus 8-Bit Alpha; 36-Bit Farbe plus 12-Bit Alpha; 42-Bit Farbe plus 14-Bit Alpha; 48-Bit Farbe plus 16-Bit Alpha	Ja	Die Auflösungsdaten (dpi) bleiben erhalten. Die folgenden Dateitypen werden nicht unterstützt: • Mehrkanaldateien (größer als vier Kanäle) • Group 3-komprimierte (Fax-) Dateien • CMYK-Dateien mit zusätzlichen Kanälen • JPEG-komprimierte Dateien Vierkanal-Dateien aus Avid Matador™ werden als Dreikanal-Dateien importiert.
Wavefront	.rla	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	32-Bit und 64-Bit	Ja	
XWindows	.xwd	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	1-, 2-, 4-, 8-, 16-, 24- und 32-Bit	Nein	

Tabelle 58 Importspezifikationen für Grafikdateien (Forts.)

Format	Standard-dateinamen-erweiterung	Empfohlene Bildschirmgröße (Pixel)	Farbtiefen-unterstützung	Unter-stützung für Alpha-Kanal	Hinweise
YUV	.yuv	720 x 480 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit	Nein	Auf Videoformat basierende Pixeldaten werden mit Bilddaten gespeichert. Wählen Sie beim Import die Option „Bildschirmanpassung erzwingen“ (Force to Fit Screen).

Animationsdateien

Die Avid-Anwendung unterstützt die folgenden Formate für Animationsdateien:

- **(Nur Macintosh) PICS:** Wurde von Apple Computer, Inc., entwickelt. Eine PICS-Datei ist eine Folge von PICT-Grafiken. Viele Anwendungen, die auf der Macintosh-Plattform Formate mit mehreren Bildern verarbeiten, unterstützen ebenfalls PICS-Dateien.
- **QuickTime:** Wurde von Apple Computer, Inc. für Multimedia auf mehreren Plattformen entwickelt.
- **(Nur Windows) AVI (Audio Video Interleave):** Wurde von Microsoft zum Speichern von Video- und Audiodaten als Bestandteil von Video für Windows entwickelt.
- **ERIMovie:** Wurde von Elastic Reality, Inc. (heute eine Abteilung von Avid Technology, Inc.) für die schnelle Wiedergabe von gerenderten Filmen auf Plattformen von Silicon Graphics, Inc. entwickelt.

Tabelle 59 enthält Spezifikationen für das Importieren von Animationsdateien. Informationen zum Importieren und Exportieren von AVI- (nur Windows) und QuickTime-Dateien finden Sie in Tabelle 60 auf Seite 159.

Die Avid-Anwendung importiert die Dateien mit der für das Projekt festgelegten Bildrate (29,97 B/s, 25 B/s oder 24 B/s). Stellen Sie die entsprechende Bildrate für das Projekt ein, wenn Sie aus der Anwendung eines Drittherstellers exportieren.

Tabelle 59 Importspezifikationen für Animationsdateien

Format	Standard-dateinamen-erweiterung	Farbtiefen-Unter-stützung	Unter-stützung für Alpha-Kanal	Hinweise
ERIMovie	.mov oder .eri	24-Bit gepackte und 32-Bit ungepackte Movie-Dateien	Ja	QuickTime für Windows verwendet ebenfalls die Erweiterung .mov. Allerdings unterstützt QuickTime das ERIMovie-Format nicht, sodass ein Doppelklick auf eine ERIMovie-Datei einen Fehler verursacht. *Unter Macintosh und Windows gibt es keine Anwendung zur Wiedergabe von ERIMovie. Die Anwendung* `mview` *unterstützt ERIMovie auf Silicon Graphics-Systemen.*
PICS-Animation	.pcs	2-, 4-, 8-, 16- und 32-Bit	Ja	Nur unkomprimierte Daten können im PICS-Format gespeichert werden. Container für den PICS-Export dürfen höchstens 16 MB umfassen.
Aufeinander folgende Grafikdateien	Verschiedene		Ja	Benennen Sie jede Datei in der Folge als *NameN.ext*, wobei *Name* die Animation identifiziert, *N* die Reihenfolge der Dateien angibt und *.ext* für den Dateityp steht (z. B. Image1.PIC, Image2.PIC, Image3.PIC). Sie können die Nummerierung mit jeder beliebigen Zahl (außer Null) beginnen und ein beliebiges Nummerierungsformat verwenden (z. B. Image010.PIC, Image012.PIC oder Imagef28.PIC, Imagef29.PIC).

Die Informationen in Tabelle 60 gelten für die Verwendung von QuickTime-Dateien in der Avid-Anwendung.

Tabelle 60 Import- und Exportspezifikationen für QuickTime-Dateien

Importspezifikationen für QuickTime-Dateien	Hinweise
QuickTime-Dateien	Für den QuickTime-Import und -Export brauchen Sie die QuickTime-Software. Weitere Informationen zu den unterstützten QuickTime-Versionen finden Sie in den Release Notes zu Ihrem Avid-System.
Avid-Dateien für QuickTime	Verwenden Sie zum Importieren von QuickTime-Dateien in ein Avid-System den Avid-Codec für QuickTime, wenn Sie von der Avid-Anwendung oder einer Anwendung eines Drittanbieters exportieren. Informationen zur Verwendung des Codec in einer Anwendung eines Drittanbieters finden Sie unter „Avid Codecs“ in der Hilfe.
Auflösung	Verwenden Sie Exporteinstellungen, um das Komprimierungsverhältnis von QuickTime-Dateien beim Export festzulegen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Exporteinstellungen: Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung“ in der Hilfe. Die Auflösung einer QuickTime-Datei wird beim Export aus einer anderen Anwendung mit dem Avid Codec für QuickTime festgelegt. Die Avid-Anwendung importiert die Datei mit dieser Auflösung. Weitere Informationen zum Export aus einer Anwendung eines Drittanbieters finden Sie unter „Avid Codecs“ in der Hilfe.
Bildgröße	So importieren Sie in die Avid-Anwendung: **Zwei-Halbbilder-Auflösungen** 720 x 480 Pixel für NTSC-Bilder (nichtquadratische Pixel) 720 x 576 Pixel für PAL-Bilder (nichtquadratische Pixel) **Ein-Halbbild-Auflösungen** 352 x 243 Pixel für NTSC-Bilder (nichtquadratische Pixel) 352 x 288 Pixel für PAL-Bilder (nichtquadratische Pixel)

Tabelle 60 Import- und Exportspezifikationen für QuickTime-Dateien (Forts.)

Importspezifikationen für QuickTime-Dateien	Hinweise
Dateinamenerweiterung	Nach dem Importieren einer QuickTime-Datei behält diese die Dateinamenerweiterung .mov (sichtbar in den Bins). Die Dateinamenerweiterung .mov ist die Standarderweiterung für den Export.
QuickTime-Alpha	Verwenden Sie zum Speichern eines QuickTime-Films mit Alpha-Kanal in einer QuickTime-Anwendung eines Drittanbieters den Avid-Codec für QuickTime oder einen Codec, der eine Farbtiefe von 24 Bit („millions+“) unterstützt. Die Avid-Anwendung unterstützt beim QuickTime-Export keinen Matte-Key oder Alpha-Kanal; sie importiert aber einen Alpha-Kanal, sofern vorhanden.

Die Informationen in Tabelle 61 gelten für die Verwendung von AVI-Dateien in der Avid-Anwendung.

Tabelle 61 Import- und Exportspezifikationen für AVI-Dateien (nur Windows)

Import- und Exportspezifikationen für AVI-Dateien	Hinweise
Auflösung	Verwenden Sie die Exporteinstellungen, um die Komprimierungsrate von AVI-Dateien beim Export einzustellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Avid Codecs“ in der Hilfe. Die Auflösung einer AVI-Datei wird beim Export aus einer anderen Anwendung mit einem AVI-Codec bestimmt.
Dateigröße	Avid AVI-Dateien können sehr groß werden, besonders bei hohen Videoauflösungen. Sie erfordern einen angemessenen Speicherplatz und entsprechende Übertragungskapazitäten.

Tabelle 61 Import- und Exportspezifikationen für AVI-Dateien (nur Windows) (Forts.)

Import- und Exportspezifikationen für AVI-Dateien	Hinweise
Dateinamenerweiterung	Nach dem Import einer AVI-Datei behält diese die Dateinamenerweiterung .avi (in den Bins sichtbar). Die Erweiterung .avi ist die Standarderweiterung beim Exportieren.
AVI-Alpha	Die Avid-Anwendung unterstützt Alpha-Kanäle beim Import oder Export von AVI-Dateien nicht.

Audiodateiformate

In der folgenden Liste werden kurz die unterstützten Audiodateiformate beschrieben:

- **Audio Interchange File Format (AIFF-C):** Format für Audiodateien, das von Apple Computer, Inc. entwickelt wurde.
- **(Nur Macintosh) Sound Designer II (SD2):** Programmspezifisches Format der von Digidesign, Inc. (einer Abteilung von Avid Technology, Inc.) entwickelten Sound Designer II-Anwendung.
- **WAVE-Format (WAV):** Ein Format für Audiodateien, das von Microsoft und IBM® entwickelt wurde. WAV-Dateien können von fast allen Windows-Anwendungen, die Sound unterstützen, abgespielt werden.

Sie können Audiodateien in den Formaten SD2 (nur Macintosh), AIFF-C oder WAV erfassen, rendern und bearbeiten.

OMFI-Dateien

OMF Interchange® (OMFI) wurde von Avid Technology, Inc. in Zusammenarbeit mit vielen Partnern zum Austausch digitaler Medien zwischen verschiedenen Plattformen und Anwendungen entwickelt. Informationen zum Erstellen von OMFI-Dateien in anderen Anwendungen als Avid finden Sie in der Dokumentation zu der jeweiligen Anwendung.

Die Informationen in Tabelle 62 gelten für das Importieren von OMFI-Dateien.

Tabelle 62 Importspezifikationen für OMFI-Dateien

OMFI-Dateien Importspezifikationen	Hinweise
Auflösung	Für optimale Qualität und Importgeschwindigkeit exportieren oder rendern Sie die Datei aus der Originalanwendung mit der gewünschten Auflösung und importieren sie dann mit derselben Auflösung in Avid. Klicken Sie dazu im Dialogfeld „Dateien für Import auswählen“ (Select files to Import) auf „Optionen“ (Options) und wählen Sie im Bereich „OMFI-Auflösung“ (OMFI Resolution) des Dialogfelds „Importeinstellungen“ (Import Settings) die Option „Original verwenden“ (Use Source). Das System ignoriert dann die Auflösungseinstellung im Dialogfeld „Dateien für Import auswählen“ (Select files to Import) und importiert die Datei in der aktuellen Auflösung.
Bild- bzw. Edit-Rate	Beim Importieren von Sequenzen und Clips muss die Edit-Rate mit der des Projekts übereinstimmen (29,97 B/s für 23,976 B/s oder NTSC, 25 B/s für PAL, 24 B/s für Film). Ist dies nicht der Fall, wird eine Fehlermeldung angezeigt. *Die Avid-Anwendung kann keine OMFI-Audiodateien importieren, deren Edit- und Audio Sample-Raten übereinstimmen. Wenn Sie eine solche Datei importieren, wird die Fehlermeldung* `Unbekannter Dateityp` *(Unrecognized file type) angezeigt. Erstellen Sie die Originaldatei mit der Edit-Rate des Projekts (29,97 B/s, 23,976 B/s, 25 B/s oder 24 B/s).*

Tabelle 62 Importspezifikationen für OMFI-Dateien (Forts.)

OMFI-Dateien Importspezifikationen	Hinweise
OMFI-Version	Die Avid-Anwendung erkennt und unterstützt Kompositions- und Mediendateien aus OMFI 1.0 und Kompositionsdateien aus OMFI 2.0. Die folgenden Effekte aus OMFI 2.0 werden unterstützt: • Videoeffekte: Überblendungen, Wischblenden, Standbild, Film-Pulldown, Slow-Motion, Fade-to-Black • Audioeffekte: Balance und Lautstärke, Audioüberblendungen Weitere Effekte können Sie aus anderen Avid-Anwendungen importieren.
Audio-Sample-Rate	Audiomedien werden mit der im Avid-System eingestellten Sample-Rate importiert. *Die Avid-Anwendung kann keine OMFI-Audiodateien importieren, deren Edit- und Audio Sample-Raten übereinstimmen. Wenn Sie eine solche Datei importieren, wird die Fehlermeldung* `Unbekannter Dateityp` *(Unrecognized file type) angezeigt. Verwenden Sie die Edit-Rate des Projekts (29,9729,97B/s, 23,976 B/s, 25 B/s oder 24 B/s).*
Avid MCXpress™ für Windows NT-Dateien	Wenn Sie OMFI-Kompositionen aus Avid MCXpress für Windows NT® importieren und die Sequenz Video- oder Audioeffekte enthält, wird u. U. eine Fehlermeldung angezeigt. Ist dies der Fall, erstellen Sie in Avid MCXpress eine Version der Sequenz, die nur Schnitte enthält, und exportieren Sie diese erneut. Sie können keine Videomedien aus Avid MCXpress für Windows NT importieren. Wenn Sie eine Komposition importieren, müssen Sie diese erneut erfassen.
Dateiübertragung	Übertragen Sie OMFI-Dateien, wenn Sie über ein Netzwerk arbeiten, als Binärdateien.
Erneutes Importieren von Avid-Mediendateien	Wenn Sie OMFI-Dateien importieren, die Medien enthalten, die vom gleichen Avid-System exportiert wurden, müssen Sie die Originalmedien löschen. Ansonsten werden die Originalmedien nicht mit den neuen Medien überschrieben. Informationen zum Suchen der Orginalmedien einer Sequenz finden Sie unter „Erneutes Verknüpfen von Mediendateien“ in der Hilfe.

Format „MXF“

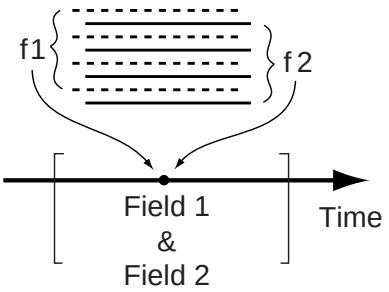
„Material Exchange Format“ (MXF) ermöglicht den mühelosen Austausch von Material zwischen Dateiservern, Bandmaschinen und digitale Archiven. MXF ist ein ideales Austauschformat für effektive Arbeitsabläufe in Nachrichtensendungen, bei der Postproduktion, für die Ressourcenverwaltung und für Archivierungsanwendungen. MXF-Dateien werden beispielsweise von Avid|DS und ProTools unterstützt.

Sie können das Format MXF wählen, wenn Sie erfassen, importieren, Titel erstellen oder Effekte rendern.

Halbbilddominanz bei Grafikimporten und -exporten

Grafikbilder bestehen aus einer oder mehreren Bilddateien, die jeweils ein vollständiges Bild enthalten. Diese Bilder bestehen aus Halbbildern (erstellt aus den ungeraden und geraden Zeilen des vollständigen Bilds) in einer der drei folgenden grundlegenden Anordnungen:

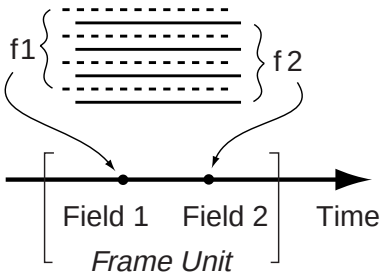
- **Progressives Bild oder Standbild:** Das obere und das untere Halbbild des Bilds stammen vom selben Moment bzw. sind kohärent, wie die folgende Abbildung zeigt.



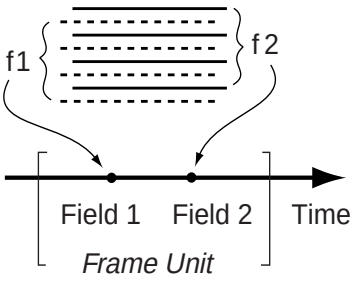
Frame Unit

gestrichelte Linie = Halbbild 1
durchgezogene Linie = Halbbild 2

- **Oberes Halbbild zuerst:** Das obere Halbbild im Bild (ungerade Nummern, wenn die Bildzeilennummern mit 1 beginnen) erscheint zeitlich vor dem unteren Halbbild, wie die folgende Abbildung zeigt. Diese Anordnung kann als „Oberes Halbbild zuerst“ bezeichnet werden.



- **Unteres Halbbild zuerst:** Das untere Halbbild im Bild (gerade Bildzeilen) erscheint zeitlich zuerst, wie die folgende Abbildung zeigt. Diese Anordnung kann als „Unteres Halbbild zuerst“ bezeichnet werden.



Vermeiden von Fehlern in der Halbbilddominanz beim Import

Tabelle 63 zeigt die korrekten Halbbildpositionen für jedes der gebräuchlichen Videoformate in Avid-Systemen.

Tabelle 63 Empfohlene Halbbildeinstellungen für Zwei-Halbbilder-Import und -Export

Avid-Videoformat	Import- und Export- Bildgröße	Obere/Untere Halbbildeinstellung	Halbbildeinstellung für Import und Export[a]
AVR NTSC	720 x 243 x 2	Oberes Halbbild zuerst	Oberes Halbbild (Odd Field)
AVR PAL	720 x 288 x 2	Oberes Halbbild zuerst	Oberes Halbbild (Odd Field)
Meridien™ NTSC	720 x 243 x 2	Unteres Halbbild zuerst	Unteres Halbbild (Even Field)
Meridien PAL	720 x 288 x 2	Oberes Halbbild zuerst	Oberes Halbbild (Odd Field)

a. „Oberes Halbbild“ (Odd Field) bzw. „Unteres Halbbild“ (Even Field) bestimmt, ob das Halbbild mit den ungeraden Zeilennummern zeitlich früher liegt als das mit den geraden, oder umgekehrt.

In Grafikprogrammen wie beispielsweise Adobe After Effects® kann die Abfolge der Halbbilder beim Rendern einer Sequenz mit Interlaced-Halbbildern eingestellt werden. Wenn das Rendern, wie in Tabelle 63 auf Seite 166 gezeigt, durchgeführt wird, sollte der Importvorgang einwandfrei vonstatten gehen.

Wenn die Abfolge der beiden Halbbilder umgekehrt wird (z. B. das obere Halbbild sollte das untere sein), muss dies vor dem Import korrigiert werden. In diesem Fall konvertiert das Avid-System das obere Halbbild in ein unteres, indem es die oberste Zeile des oberen Halbbilds löscht und die unterste Zeile verdoppelt. Das Halbbild wird dadurch zum unteren Halbbild in Bezug auf das andere Halbbild. Der Import kann jetzt durchgeführt werden.

Abfolge der Halbbilder beim Export

Der Standardexport wird automatisch wie in Tabelle 63 auf Seite 166 beschrieben durchgeführt. Die Halbbilder werden korrekt in den Exportbildern übereinandergelegt (ein Bild pro Datei).

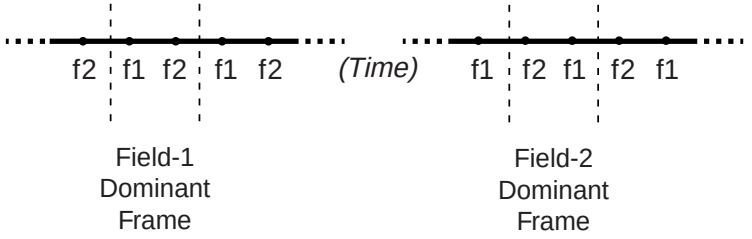
Wenn die Halbbilder beim Import fehlerhaft angeordnet sind und die Zeilenkorrektur durchgeführt wird, sollten Sie einen Export durchführen, um zu vermeiden, dass das Bild um eine Zeile nach oben oder unten verschoben wird. Im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ (Export Settings) können Sie die Abfolge wählen, die der normalerweise empfohlenen entgegengesetzt ist. Auf diese Option sollten Sie allerdings nur in Ausnahmefällen zurückgreifen.

24p- und 25p-Import und -Export

Bei 24p- oder 25p-Projekten gibt es keine Optionen zur Halbbildabfolge, da die Bilder in diesen Projekten bereits in der progressiven Form oder als Standbild vorliegen.

Halbbilddominanz

Der Schnitt in Avid-Systemen richtet sich nach Bildern. Timecode wird immer in Bildnummern angegeben und alle Schnitte werden zwischen ganzen Bildern ausgeführt. In einem unbehandeltem Videokanal gibt es keine Bilder (ohne Rücksicht auf Color Framing), bis die Bildeinheit definiert ist. Durch die Definition des *dominanten Halbbilds* für das System bekommt der Videokanal seine ***Bildeigenschaft***, wie die folgende Abbildung zeigt.



Alle Avid-Bearbeitungssysteme verwenden das Halbbild 1 als dominantes Halbbild. Dies bedeutet, dass das Halbbild 1 immer das zeitlich erste Halbbild im Schnittbild ist. Halbbild 2 erscheint immer danach. Schnitte werden immer vor dem Halbbild 1 durchgeführt.

Halbbilder in Video

Im Videosignal haben Halbbilder eine zeitliche Position, die unverwechselbar und eindeutig mit den Informationen des Videosignals verbunden ist, egal, ob es sich um ein analoges oder ein digitales Signal (SDI) handelt. Dies bedeutet, dass die Korrektur von räumlichen Halbbildfehlern durch die Korrektur ihrer räumlichen Anordnung und nicht durch die Korrektur der zeitlichen Position durchgeführt werden sollte. In gewissen Fällen ist es möglich, die Halbbilddominanz der Eingabebilddateien zu verändern, aber dies ist umständlich, führt zum Verlust von zwei Halbbildern und ist schwieriger durchzuführen als die in Avid-Systemen bereitgestellten Korrekturmöglichkeiten oder erneutes Rendern mit der korrekten räumlichen Beziehung.

Anhang D

Avid-Log-Spezifikationen

In diesem Abschnitt wird das Format von Avid-Log-Dateien erklärt. Die Avid-Anwendung kann Log-Dateien importieren, die den Avid-Log-Spezifikationen entsprechen. Diese Dateien müssen wie in diesem Anhang beschrieben formatiert sein.

Avid-Log-Spezifikationen

Sie können Avid-Logs mit einem Textverarbeitungsprogramm oder Texteditor auf einem beliebigen Windows- oder Macintosh-Computer vorbereiten. Sie können die Dateierweiterung „.txt“ verwenden. Dies ist jedoch nicht erforderlich.

Um die Richtigkeit der Angaben zu gewährleisten, müssen Sie sich dabei an die Avid-Log-Spezifikationen halten, wie sie in diesem Anhang beschrieben sind.

Eine Avid-Log-Datei besteht aus drei Abschnitten in der folgenden Reihenfolge:

- Globale Überschriften
- Standard- und benutzerdefinierte Spaltenüberschriften
- Datenüberschriften

Wenn Sie eine Avid-Log-Datei erstellen, müssen Sie die Reihenfolge genau einhalten. Die Tabellen in diesem Abschnitt halten sich an diese Reihenfolge.

Ein Beispiel für eine einfache Log-Datei finden Sie unter „Beispiel für eine Avid-Log-Datei“ auf Seite 179.

Avid-Log-Spezifikationen

In diesem Abschnitt finden Sie Tabellen mit Hinweisen zur Eingabe von Überschriften und Daten zum Erstellen von Avid-Log-Dateien. In den Tabellen werden folgende Konventionen verwendet:

- Eine Überschrift wird in der ersten Spalte angezeigt, ohne spitze oder runde Klammern. Beispielsweise ist „FIELD_DELIM“ die erste globale Überschrift.
- Ein <unterstützter Wert> steht in spitzen Klammern. <Weitere unterstützte Werte> werden darunter angezeigt, ebenfalls in spitzen Klammern. Sie müssen genau einen dieser Werte eingeben. Beispielsweise ist **<29.97>** einer der unterstützten Werte für die Überschrift „FPS“. Geben Sie **`29.97`** ein, um diesen Wert festzulegen.
- <*Ein variabler Datenwert*> ist kursiv formatiert und steht ebenfalls in spitzen Klammern. Beispielsweise ist unter der Überschrift „Start“ ein **<***Timecode***>** einzugeben. Geben Sie den zutreffenden Timecode im Format **`08:19:10:00`** (**`08;19;10;00`** für Drop-Frame-Timecode) ein.
- Die Tasten [Tab] und [Eingabe] (Windows) bzw. [Return] (Macintosh) stehen in eckigen Klammern.
- In einer Spalte steht das Wort „Erforderlich“ (Required), wenn die Überschrift unbedingt in die Log-Datei aufgenommen werden muss.
- Die letzte Spalte enthält Hinweise zu der Überschrift oder den Werten.

Mit Ausnahme der Spalte *Name* müssen Sie eine definierte Überschrift nicht unbedingt anzeigen (auch nicht die erforderlichen Überschriften). Der *Name* muss immer angezeigt werden.

Die maximal zulässige Gesamtanzahl von globalen und benutzerdefinierten Überschriften sowie Standardüberschriften in einer Log-Datei ist 64.

Globale Überschriften

Die globalen Überschriften müssen am Anfang der Avid-Log-Datei erscheinen und Sie müssen für jede Überschrift genau einen Wert eingeben.

Tabelle 64 zeigt das Format der globalen Überschriften und die dazugehörigen unterstützten Werte.

Tabelle 64 Globale Überschriften in Avid-Log-Dateien

Globale Überschriften: Beim Eingeben von globalen Überschriften müssen Sie die Groß- und Kleinschreibung beachten. Geben Sie alle erforderlichen Überschriften ein. Die übrigen Überschriften sind optional, werden aber möglicherweise für das Projekt benötigt. Die maximal zulässige Gesamtanzahl von globalen und benutzerdefinierten Überschriften sowie Standardüberschriften in einer Log-Datei ist 64.					
Überschrift			[Eingabetaste] bzw. [Return-Taste]	Erforderlich	Markiert den Anfang der globalen Überschriften.
FIELD_DELIM	[Tab]	<TABS>	[Eingabetaste] bzw. [Return-Taste]	Erforderlich	Geben Sie „TABS“ ein, um anzuzeigen, dass die Einträge der Datei durch Tabulatoren getrennt sind.
VIDEO_FORMAT	[Tab]	<NTSC> <PAL>	[Eingabetaste] bzw. [Return-Taste]	Erforderlich	
FILM_FORMAT	[Tab]	<16mm> <35mm,3perf> <35mm,4perf>	[Eingabetaste] bzw. [Return-Taste]		

Tabelle 64 Globale Überschriften in Avid-Log-Dateien (Forts.)

AUDIO_FORMAT	[Tab]	<22kHz> <24kHz> <44kHz> <48kHz>	[Eingabetaste] bzw. [Return-Taste]		Audio-Sample-Rate für die Erfassung. Sie können diese Einstellung für einzelne Clips außer Kraft setzen.
TAPE	[Tab]	<*Bandname*>	[Eingabetaste] bzw. [Return-Taste]	Erforderlich	Der Name der Videobandspule, die geloggt wird. Wenn Sie diese Überschrift auslassen, wird der globale Bandname als Dateiname verwendet. Sie können diese Einstellung für einzelne Clips außer Kraft setzen.
FPS	[Tab]	<23.98> <24> <25> <29.97>	[Eingabetaste] bzw. [Return-Taste]	Erforderlich	Die Erfassungsrate beträgt 23,98 B/s (23,978 B/s) für NTSC, 24 B/s für NTSC oder PAL, 25 B/s für PAL oder 29,97 B/s für NTSC.
			[Eingabetaste] bzw. [Return-Taste]		Drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh) erneut, wenn Sie den FPS-Wert eingegeben haben. Dies markiert das Ende der globalen Überschriften.

Spaltenüberschriften

Der Abschnitt mit den Standardüberschriften erscheint nach den globalen Überschriften in der Avid-Log-Datei.

Sie dürfen die Daten für eine Spaltenüberschrift nicht zusammen mit der Überschrift eingeben. Die Daten werden später in einem eigenen Abschnitt eingegeben.

Sie müssen unbedingt die fünf erforderlichen Standardspaltenüberschriften eingeben, die in Tabelle 65 als erste aufgeführt sind.

Sie können eigene benutzerdefinierte Spaltenüberschriften erstellen. Geben Sie diese nach den Standardüberschriften ein (siehe letzte Überschrift in Tabelle 65). Ersetzen Sie dabei den Namen <*Ihre_Überschrift*> durch den gewünschten Wortlaut. Sie können beliebig viele benutzerdefinierte Überschriften erstellen. Die Gesamtzahl der globalen, Standard- und benutzerdefinierten Überschriften darf jedoch nicht mehr als 64 betragen.

Tabelle 65 Spaltenüberschriften in Avid-Log-Dateien

Spaltenüberschriften: Beim Eingeben von Spaltenüberschriften müssen Sie die Groß- und Kleinschreibung beachten. Beachten Sie, dass die ersten fünf Überschriften erforderlich sind. Die übrigen Überschriften sind optional, werden aber möglicherweise für das Projekt benötigt. Diese Tabelle enthält nur die Spaltenüberschriften, die für Shot Log-Dateien relevant sind. Einige Angaben (z. B. das Erstellungsdatum) werden vom System bereitgestellt. Die folgende Tabelle enthält keine Überschriften für solche Angaben. Die maximal zulässige Gesamtanzahl von globalen und benutzerdefinierten Überschriften sowie Standardüberschriften in einer Log-Datei ist 64.			
Column	[Eingabetaste]	Erforderlich	Markiert den Anfang der Spaltenüberschriften.
Name	[Tab]	Erforderlich	Überschrift für den Namen des Clips
Tracks	[Tab]	Erforderlich	Überschrift für die zum Erfassen ausgewählten Spuren
Start	[Tab]	Erforderlich	Überschrift für den Video-Timecode des Synchronpunkts: Timecode der IN-Marke für den Clip. Aus der Adressspur des Videos.
End	[Tab]	Erforderlich	Überschrift für den Timecode der OUT-Marke des Clips. Aus der Adressspur des Videos.
Audio	[Tab]		Die Audioauflösung (Sample-Rate). Ist dieses Feld leer, gilt der globale Wert für „AUDIO_FORMAT“.
Auxiliary Ink	[Tab]		Überschrift für eine zweite für den Clip verwendete Ink-Nummer
Auxiliary TC1	[Tab]		Überschrift für einen AUX-Timecode
Auxiliary TC2	[Tab]		Überschrift für einen AUX-Timecode

Tabelle 65 Spaltenüberschriften in Avid-Log-Dateien (Forts.)

Auxiliary TC3	[Tab]	Überschrift für einen AUX-Timecode
Auxiliary TC4	[Tab]	Überschrift für einen AUX-Timecode
Auxiliary TC5	[Tab]	Überschrift für einen AUX-Timecode
Camera	[Tab]	Überschrift für die zum Filmen dieses Clips verwendete Kamera. Diese Funktion wird bei Aufnahmen mit mehreren Kameras verwendet.
Camroll	[Tab]	Überschrift für die Kennung der Kamerarolle, die diesen Clip enthält
Dauer	[Tab]	Überschrift für die Laufzeit des Videoclips (von Start- bis End-Timecode)
FPS	[Tab]	Überschrift für die Videobildrate zum Erfassen eines einzelnen Clips. Ist dieses Feld leer, gilt der globale Wert.
Film TC	[Tab]	Überschrift für den auf dem Film benutzten Timecode
Ink Number	[Tab]	Überschrift für die für den Clip verwendete Ink-Nummer
KN Duration	[Tab]	Überschrift für die Länge des Clips, in Fuß und Bildern ausgedrückt
KN End	[Tab]	Überschrift für die End-Fußnummer für den Clip
KN Start	[Tab]	Überschrift für die Start-Fußnummer für den Clip
Labroll	[Tab]	Überschrift für die Kennung der Lab-Rolle für den Clip. Eine Lab-Rolle ist eine Kombination mehrerer Kamerarollen.
Perf	[Tab]	Überschrift für das für 3-perf-Projekte benutzte Perforationsformat der Filmkanten
Pullin	[Tab]	Überschrift für den Telecine-Pulldown (die Pulldown-Phase) des ersten Bilds eines Clips. Mögliche Werte sind A, B, C oder D.
Pullout	[Tab]	Überschrift für den Telecine-Pulldown (die Pulldown-Phase) des letzten Bilds eines Clips. Mögliche Werte sind A, B, C oder D.

Tabelle 65 Spaltenüberschriften in Avid-Log-Dateien (Forts.)

Reel #	[Tab]		Überschrift für die Nummer der Zuspielspule
Scene	[Tab]		Überschrift für die Szenennummer des Clips
Shoot date	[Tab]		Überschrift für das Datum, an dem das Filmmaterial aufgenommen wurde
Sound TC	[Tab]		Überschrift für den Nagra-Timecode, Aaton-Code, Arri-Code usw. am Synchronpunkt. Wird mit dem Start-Timecode synchronisiert. Ist zum Tracking des Synchrontons erforderlich. Die Bilderfassungsrate kann 25 oder 30 B/s betragen.
Soundroll	[Tab]		Überschrift für die Kennung der Tonrolle für den Clip
TC 24	[Tab]		Überschrift für 24-B/s-Timecode
TC 25P	[Tab]		Überschrift für 25-B/s-Timecode mit Pulldown
TC 25	[Tab]		Überschrift für 25-B/s-Timecode
TC 30	[Tab]		Überschrift für 30-B/s-Timecode
Take	[Tab]		Überschrift für die Kennung des Takes für den Clip
Tape	[Tab]		Überschrift für die Kennung des Zuspielbands für einen einzelnen Clip. Ist dieses Feld leer, gilt der globale Wert.
DESCRIPT	[Tab]		Überschrift für die Beschreibung des Clips
COMMENTS	[Tab]		Überschrift für Kommentare zum Clip
<Ihre_Überschrift>	[Tab]		Geben Sie die gewünschten Informationen ein. Sie können so viele Überschriften eingeben wie nötig; jedoch darf die Gesamtanzahl der globalen und Spaltenüberschriften höchstens 64 betragen. Drücken Sie nach Eingabe der Überschriften jeweils die Tab-Taste. Eine Ausnahme bildet die letzte Überschrift: Drücken Sie nach deren Eingabe nicht die Tab-Taste.
	[Eingabetaste] bzw. [Return-Taste]	[Eingabe-taste] bzw. [Return-Taste]	Drücken Sie nach der letzten Überschrift zweimal die [Eingabetaste] (Windows) bzw. die [Return-Taste] (Macintosh), nicht die Tabulatortaste.

Dateneinträge

Die Dateneinträge werden nach den benutzerdefinierten Spaltenüberschriften eingegeben. Tabelle 66 zeigt das Format für die Eingabe von Daten. Geben Sie für jeden Clip eine Datenzeile ein. Beginnen Sie den Datenabschnitt *für jeden Clip* unbedingt mit dem Wort **`Data`** [Eingabetaste] (Windows) bzw. **`Data`** [Return-Taste] (Macintosh).

Tabelle 66 Datenüberschriften in Avid-Log-Dateien

DATENÜBERSCHRIFTEN: Das Wort „Data“ kennzeichnet den Anfang der Daten für jeden Clip.			
Data	[Eingabetaste] bzw. [Return-Taste]	Erforderlich	Geben Sie das Wort „Data“ ein, um den Anfang der geloggten Clip-Einträge zu kennzeichnen.
DATEN FÜR JEDEN CLIP: Geben Sie für jeden Clip eine Datenzeile ein. Geben Sie die Daten so ein, dass sie mit der entsprechenden Spaltenüberschrift übereinstimmen. Beispiel: Die Daten zur neunten Spaltenüberschrift müssen dem neunten Dateneintrag entsprechen. Achten Sie darauf, Daten für alle erforderlichen Werte einzugeben. Wenn Sie eine Angabe auslassen möchten, drücken Sie die Tab-Taste. Drücken Sie am Ende jeder Zeile die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh). Das Avid-System unterstützt bis zu vier Audiospuren in importierten und exportierten Log-Dateien.			
<*Clipname*>	[Tab]	Erforderlich	Unter der Überschrift **Name**. Geben Sie einen Namen für den Clip ein (max. 32 Zeichen).
<V> <VA1> <VA2> <VA1A2> <A1A2> <A1> <A2>	[Tab]	Erforderlich	Unter der Überschrift **Tracks**. Geben Sie die Spuren ein, die für den Clip erfasst werden sollen. Geben Sie dabei „V“ für MOS-Takes ein. Geben Sie „A1“, „A2“ oder „A1A2“ für asynchronen Ton ein.
<*Timecode*>	[Tab]	Erforderlich	Unter der Überschrift **Start**. Geben Sie den Video-Timecode für den Synchronpunkt, das erste Bild des Clips, ein. Verwenden Sie Doppelpunkte für Non-Drop-Frame (z. B. 01:00:12:20). Für Drop-Frame verwenden Sie Semikola (z. B. 01;18;00;02).
<*Timecode*>	[Tab]	Erforderlich	Unter der Überschrift **End**. Geben Sie den Video-Timecode für das letzte Bild des Clips ein.

Tabelle 66 Datenüberschriften in Avid-Log-Dateien (Forts.)

<22kHz> <24kHz> <44kHz> <48kHz>	[Tab]	Unter der Überschrift **Audio**. Geben Sie die Audio-Sample-Rate nur für diesen Clip ein. Ist dieses Feld leer, gilt der globale Wert.
<*Ink-Nummer*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Auxiliary Ink Number**. Geben Sie eine zweite Ink-Nummer für den Anfang des Clips ein.
<*Timecode*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Auxiliary TC**. Geben Sie einen Nagra-Timecode, einen Aaton-Code, einen Arri-Code usw. für den Synchronpunkt an. Wird mit dem Start-Timecode synchronisiert.
<*Kamerakennung*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Camera**. Geben Sie die Kennung der Kamera an (Buchstaben oder Zahlen). Diese Einstellung gilt für Aufnahmen mit mehreren Kameras.
<*Kamerarollen-ID*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Camroll**. Geben Sie die Kennung der Kamerarolle an (Buchstaben und Zahlen).
<*Timecode*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Duration**. Geben Sie die Gesamtlaufzeit des Videoclips ein.
<23.98> <24> <25> <29.97>	[Tab]	Unter der Überschrift **FPS**. Geben Sie die Videoerfassungsrate nur für diesen Clip ein. Ist dieses Feld leer, gilt der globale Wert. Verwenden Sie 23,98 B/s (23,978 B/s) für NTSC, 24 B/s für NTSC oder PAL, 25 B/s für PAL oder 29,97 B/s für NTSC.
<*Timecode*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Film TC**. Geben Sie den für den Film verwendeten Timecode an, i. d. R. bei 24 B/s.
<*Ink-Nummer*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Ink Number**. Geben Sie die Ink-Nummer für den Anfang des Clips ein.
<*Fußnummer*>	[Tab]	Unter der Überschrift **KN Start**. Geben Sie die vollständige Fußnummer für den Anfang des Clips an (z. B. KU 31 2636-8903&12).
<*Fußnummer*>	[Tab]	Unter der Überschrift **KN End**. Geben Sie die Fußnummer für das Ende des Clips ein. Sie brauchen nur Fuß und Bilder anzugeben (z. B. 0342&07).
<*Fußnummer*>	[Tab]	Unter der Überschrift **KN Duration**. Geben Sie die Länge des Clips an (in Fuß und Bildern).

Tabelle 66 Datenüberschriften in Avid-Log-Dateien (Forts.)

<*Lab-Rollen-ID*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Labroll**. Geben Sie die Kennung der Lab-Rolle an (Buchstaben und Zahlen).
<1> <2> <3>	[Tab]	Unter der Überschrift **Perf**. Bearbeiten Sie diese Einstellung nur für diesen Clip.
<A> <B> <X> (nur Matchback) <C> <D>	[Tab]	Unter der Überschrift **Pullin**. Geben Sie den Telecine-Pulldown (die Pulldown-Phase) des ersten Bilds des Clips an. Nur für NTSC.
<A> <B> <X> (nur Matchback) <C> <D>	[Tab]	Unter der Überschrift **Pullout**. Geben Sie den Telecine-Pulldown des letzten Bilds des Clips an. Nur für NTSC.
<*Spulen-ID*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Reel #**. Geben Sie die Kennung der Spule an (Zahlen).
<*Szenen-ID*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Scene**. Geben Sie die Kennung der Szene an (Buchstaben und Zahlen).
<*Aufnahmedatum*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Shoot Date**. Geben Sie das Datum (in Zahlen oder Buchstaben und Zahlen) an, an dem die Aufnahme gemacht wurde.
<*Timecode*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Sound TC**. Geben Sie den Ton-Timecode am Synchronpunkt an. Wird mit dem Start-Timecode synchronisiert.
<*Tonrollen-ID*>	[Tab]	Unter der Überschrift **Soundroll**. Geben Sie die Kennung der Tonrolle an (Buchstaben und Zahlen).
<*Timecode*>	[Tab]	Unter der Überschrift **TC 24**. Geben Sie den Anfang des Clips für 24p-Timecode an.
<*Timecode*>	[Tab]	Unter der Überschrift **TC 25p**. Geben Sie den Anfang des Clips für 25p-Timecode an (PAL-Pulldown).

Tabelle 66 Datenüberschriften in Avid-Log-Dateien (Forts.)

<Timecode>	[Tab]	Unter der Überschrift **TC 25**. Geben Sie den Anfang des Clips für 25-B/s-Timecode an (PAL).
<Timecode>	[Tab]	Unter der Überschrift **TC 30**. Geben Sie den Anfang des Clips für 30-B/s-Timecode an.
<Take-ID>	[Tab]	Unter der Überschrift **Take**. Geben Sie die Kennung des Takes an (Buchstaben und Zahlen).
<Zuspielband-ID>	[Tab]	Unter der Überschrift **Tape**. Geben Sie die Kennung des Zuspielvideobands nur für diesen Clip ein.
<Clipbeschreibung>	[Tab]	Unter der Überschrift **DESCRIPT**. Beschreiben Sie den Clip.
<Clipkommentar>	[Tab]	Unter der Überschrift **COMMENTS**. Kommentieren Sie den Clip.
<Weitere Informationen>	[Tab]	Geben Sie unter den benutzerdefinierten Überschriften die entsprechenden Informationen ein.
	[Eingabetaste] bzw. [Return-Taste]	Wenn Sie den letzten Eintrag für den Clip vorgenommen haben, drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh). Drücken Sie nach diesem letzten Eintrag nicht die Tabulatortaste.
Geben Sie für jeden weiteren Clip eine zusätzliche Datenzeile ein.		

Beispiel für eine Avid-Log-Datei

Dieser Abschnitt enthält ein Beispiel für eine Avid-Log-Datei für ein NTSC-Videoprojekt im Windows- und Macintosh-Format.

Der Formatierung dienende Tasten wie [Tab] und [Eingabetaste] (Windows) bzw. [Return-Taste] (Macintosh) stehen in eckigen Klammern.

Windows

Heading [Eingabetaste]

FIELD_DELIM [Tab] TABS [Eingabetaste]

VIDEO_FORMAT [Tab] NTSC [Eingabetaste]

AUDIO_FORMAT [Tab] 44kHz [Eingabetaste]

TAPE [Tab] 001 [Eingabetaste]

FPS [Tab] 29.97 [Eingabetaste]

[Eingabetaste]

Column [Eingabetaste]

Name [Tab] Tracks [Tab] Start [Tab] End [Eingabetaste]

[Eingabetaste]

Data [Eingabetaste]

CU Josh & Mary [Tab] V [Tab] 01:00:00:00 [Tab] 01:15:05:00 [Eingabetaste]

CU Josh [Tab] VA1 [Tab] 01:15:06:00 [Tab] 01:20:00:00 [Eingabetaste]

Macintosh

Heading [Return]

FIELD_DELIM [Tab] TABS [Return]

VIDEO_FORMAT [Tab] NTSC [Return]

AUDIO_FORMAT [Tab] 44kHz [Return]

TAPE [Tab] 001 [Return]

FPS [Tab] 29.97 [Return]

[Return]

Column [Return]

Name [Tab] Tracks [Tab] Start [Tab] End [Return]

[Return]

Data [Return]

CU Josh & Mary [Tab] V [Tab] 01:00:00:00 [Tab] 01:15:05:00 [Return]

CU Josh [Tab] VA1 [Tab] 01:15:06:00 [Tab] 01:20:00:00 [Return]

Anhang E

Konfigurieren von externen Fadern oder Mixern

In den folgenden Abschnitten finden Sie Informationen zu externen Fadern und Mixern sowie eine Anleitung zum Anschließen dieser Geräte an Ihr Avid-System.

- Unterstützte Fader
- Anschließen von Geräten über serielle und MIDI-Anschlüsse
- Konfigurieren von USB-zu-MIDI-Software
- FaderMaster Pro und MCS-3000X
- Yamaha 01V-Digitalmixer

Unterstützte Fader

Ihr Avid-System unterstützt die folgenden externen Fader und Mixer für Automation Gain-Aufzeichnung:

- *JL Cooper FaderMaster Pro™ MIDI-Automation-Controller* Mit diesem preisgünstigen Gerät können Sie Feinabstimmungen an Audioclips vornehmen. Das Gerät unterstützt keine „Flying Faders“, d. h., die Fader bewegen sich bei der Audio Gain-Aufzeichnung nicht automatisch und müssen zuvor von Hand auf Null gestellt werden.
- *JL Cooper MCS-3000X MIDI Automation-Controller.* Dieses Gerät unterstützt berührungsempfindliche Flying Faders. Während der Gain-Aufzeichnung bewegen sich die Fader automatisch. Sie können während einer Automation Gain-Aufzeichnung einen Fader bewegen, um schnell eine kleine Lautstärkeänderung vorzunehmen.
- *Yamaha® 01V-Digitalmixer.* Diese Einheit ist ein voll funktionstüchtiges Digitalmischpult, das Audio Gain Automation mit Flying Faders unterstützt. Die Fader reagieren nicht auf Berührung (siehe Tabelle 67).

Ein externer Fader ist optional. Zur Aufzeichnung von Audio Gain Automation ist er nicht erforderlich.

Tabelle 67 vergleicht die drei Geräte.

Tabelle 67 Fader-Funktionen

Funktion	FaderMaster Pro	MCS-3000X	Yamaha 01V
Gain-Aufzeichnung	Ja	Ja	Ja
Flying Faders	Nein	Ja	Ja
Berührungsempfindliche Fader	Nein	Ja	Nein
Solo/Stumm	Ja	Ja	Ja[a]
Unterstützt Mischen von Audio	Nein	Nein	Ja

Tabelle 67 Fader-Funktionen (Forts.)

Funktion	FaderMaster Pro	MCS-3000X	Yamaha 01V
Snap-Modus	Nein	Ja	Nein
Anzahl der Präzisionsstufen zwischen 0 und Maximum	127	127	551

a. Die Solo-Funktion lässt sich nur einsetzen, wenn das Gerät nicht zum Mischen von Audio verwendet wird.

Im Folgenden finden Sie zusätzliche Informationen zur Berührungsempfindlichkeit und zum Snap-Modus.

- **Berührungsempfindlichkeit:** Sobald Sie einen sich bewegenden Fader auf dem MCS-3000X berühren, überlässt das Gerät Ihnen die Steuerung des Faders. Weitere Informationen finden Sie unter „Tasten des MCS-3000X“ auf Seite 200.

  Am Yamaha 01V müssen Sie die Einschalttaste des Faders drücken, um die Steuerung eines sich bewegenden Faders zu übernehmen. Informationen zum Steuern der Fader des Yamaha 01V finden Sie unter „Betriebshinweise für den Yamaha 01V-Mixer“ auf Seite 206.

- **Snap-Modus:** Im Snap-Modus hört der Fader automatisch mit der Aufzeichnung auf, sobald Sie ihn loslassen. Außerdem zeigt er weiterhin die Lautstärkedaten in der Timeline an. Weitere Informationen finden Sie unter „Snap-Modus des MCS-3000X“ auf Seite 201.

Weitere Informationen zur Verwendung der externen Fader finden Sie unter „Aufzeichnen von Automation Gain-Informationen“ in der Hilfe.

Anschließen von Geräten über serielle und MIDI-Anschlüsse

Avid-Systeme unterstützen den Anschluss von zwei verschiedenen MIDI-Fader-Controllern und des Yamaha 01V-Mixers. Die Fader-Controller und der 01V-Mixer werden über den MIDISPORT™ 2x2-USB-zu-MIDI-Konverter an der USB-Schnittstelle angeschlossen, während das Jog/Shuttle-Rad mithilfe eines seriellen RS-232-auf-RS-422-Adapters mit der seriellen Schnittstelle verbunden wird. Die beiden Fader-Controller sind der JL Cooper FaderMaster Pro und der JL Cooper MCS-3000X. Avid unterstützt die Aufzeichnung von Automation Gain mithilfe der MIDI-Funktionen des 01V-Mixers.

Unterschiede zwischen dem Macintosh-G4- und dem Windows-System

Beim G4-System stehen lediglich zwei USB- und keine seriellen Anschlüsse zur Verfügung. Avid empfiehlt, einen USB-Hub an der Rückseite des G4-Systems anzuschließen und einen Keyspan Twin-USB-auf-Seriell-Adapter zur Steuerung der Bandmaschinen zu verwenden (nur Macintosh).

Bei den meisten PC-Systemen stehen mindestens zwei USB- und ein serieller Anschluss zur Verfügung. Wenn Sie mehr als einen seriellen Anschluss benötigen, empfiehlt Avid, einen USB-zu-Seriell-Adapter zu verwenden. Genauere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu Ihrem Gerät.

Anschließen des USB-Hub an einem G4-System (nur Macintosh)

Der in diesem Abschnitt beschriebene USB-Hub wandelt einen der USB-Anschlüsse an der Rückseite des G4-Systems in sieben USB-Anschlüsse um. Zum Lieferumfang des USB-Hub (siehe Abbildung 1) gehören der USB-Hub, ein Netzgerät und USB-Kabel.

Sie verwenden möglicherweise einen anderen als den hier gezeigten USB-Hub. Dieses Beispiel sollte jedoch alle Informationen enthalten, die Sie benötigen, um auch beliebige andere USB-Hubs ordnungsgemäß anzuschließen.

Der USB-Hub wird nur unterstützt, wenn er über ein Netzgerät mit Strom versorgt wird.

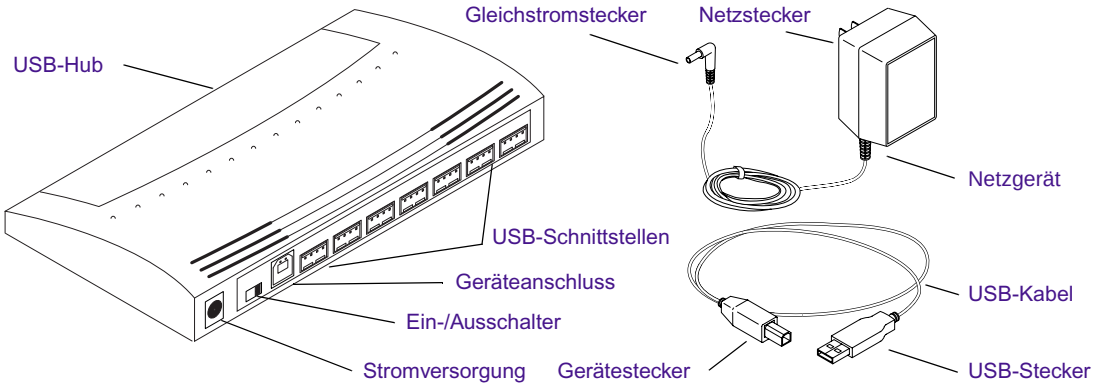


Abbildung 1 USB-Hub

An der Rückseite des USB-Hub befinden sich die folgenden Anschlüsse:

- USB-Anschlüsse 1 bis 7
- Geräteanschluss
- Ein-/Ausschalter
- Stromversorgung

So schließen Sie den USB-Hub am G4-System an (siehe Abbildung 1):

1. Schließen Sie das Netzgerät am USB-Hub an.
   - Verbinden Sie den Gleichstromstecker des Netzgeräts mit dem Stromanschluss an der Rückseite des USB-Hub.
   - Stecken Sie den Wechselstromstecker des Netzgeräts in eine Steckdose.
2. Schließen Sie den USB-Hub mithilfe des USB-Kabels am G4-System an:
   - Verbinden Sie den Gerätestecker des USB-Kabels mit dem Geräteanschluss an der Rückseite des USB-Hub.
   - Verbinden Sie den USB-Stecker des USB-Kabels mit einem der USB-Anschlüsse an der Rückseite des G4-Systems.
3. Schalten Sie das Gerät ein.

Anschließen der USB-Geräte am USB-Hub (nur Macintosh)

Wenn der USB-Hub am G4-System angeschlossen ist, können Sie die folgenden USB-Geräte am USB-Hub anschließen:

- USB-auf-Seriell-Adapter
- USB-zu-MIDI-KonverterAnschließen eines USB-auf-Seriell-Adapters

Der USB-auf-Seriell-Adapter (siehe Abbildung 2) wird an eine USB-Schnittstelle des USB-Hub angeschlossen.

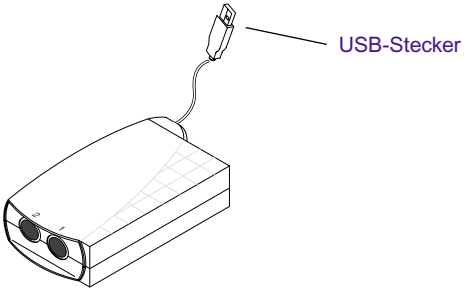


Abbildung 2 USB-auf-Seriell-Adapter

So verbinden Sie den USB-auf-Seriell-Adapter mit dem USB-Hub:

1. Schließen Sie das Ende des Kabels mit dem USB-Stecker an einem der USB-Anschlüsse an der Rückseite des USB-Hub an. Abbildung 1 zeigt, wo diese Anschlüsse sich befinden.
2. Installieren Sie die Software für den USB-auf-Seriell-Adapter von der CD-ROM. Befolgen Sie dazu die Anweisungen auf der CD-ROM.

Anschließen eines USB-zu-MIDI-Konverters

Avid empfiehlt, den MIDISPORT 2x2-USB-zu-MIDI-Konverter mithilfe des entsprechenden USB-Kabels an einem USB-Anschluss am USB-Hub für das G4-System (siehe Abbildung 3) bzw. an einem USB-Anschluss des PC anzuschließen.

Abbildung 3 Anschließen eines USB-zu-MIDI-Konverters

Schließen Sie den USB-zu-MIDI-Konverter nur an, wenn Sie ihn benötigen.

Anweisungen zum Installieren der Treiber und zum Konfigurieren des USB-zu-MIDI-Konverters finden Sie in der ReadMe-Datei und unter „Konfigurieren von USB-zu-MIDI-Software“ auf Seite 192.

So schließen Sie den USB-zu-MIDI-Konverter an den USB-Hub an:

1. Nehmen Sie das USB-Kabel des MIDI-Konverters.
2. Verbinden Sie den Gerätestecker des USB-Kabels mit dem Geräteanschluss an der Rückseite des USB-zu-MIDI-Konverters.
3. Schließen Sie den USB-Stecker des Kabels an einem der USB-Anschlüsse an der Rückseite des USB-Hub an. (Abbildung 1 zeigt, wo sich diese Anschlüsse befinden.)

4. *Drücken* Sie den USB/MIDI Thru-Knopf, um den USB-zu-MIDI-Konverter einzuschalten (siehe Abbildung 4).

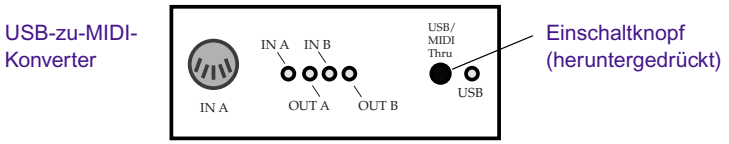


Abbildung 4 Vorderseite des USB-zu-MIDI-Konverters

Anschließen von JL Cooper-Fader-Controllern

Avid-Systeme unterstützen den FaderMaster Pro und den MCS-3000X. Beide Fader-Controller können an einem USB-zu-MIDI-Konverter angeschlossen werden, der über eine USB-Verbindung an das System angeschlossen wird. Weitere Informationen finden Sie unter „Konfigurieren von USB-zu-MIDI-Software“ auf Seite 192.

Hier werden sowohl die Anschlüsse für den neuen MCS-3000X als auch für den FaderMaster Pro gezeigt (siehe Abbildung 5 und Abbildung 6).

Es gibt zwei wesentliche Unterschiede zwischen den beiden Fader-Controllern:

- Der MCS-3000X verfügt über vier DIP-Schalter, die am FaderMaster Pro nicht vorhanden sind.
- Die Positionen von MIDI IN und MIDI OUT am MCS-3000X sind gegenüber denen am FaderMaster Pro vertauscht.

So schließen Sie die Fader-Controller an:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Fahren Sie das Avid-System wie gewohnt herunter.

3. Stellen Sie sicher, dass der USB-zu-MIDI-Konverter wie unter „Anschließen eines USB-zu-MIDI-Konverters“ auf Seite 187 beschrieben am USB-Anschluss angeschlossen ist.
4. Beim MCS-3000X stellen Sie den Schalter 4 auf ON (unten). Dieser Schalter ist nur am MCS-3000X vorhanden und steht auf dem Kopf (siehe Abbildung 5).
5. Nehmen Sie zwei MIDI-Kabel mit 5-Pin-DIN-Steckern.

Sie können die In B- und Out B-Anschlüsse an der Rückseite des USB-zu-MIDI-Konverters anstelle von In A und Out A verwenden. In diesem Fall müssen Sie die Anschlüsse jedoch mithilfe der Software wie unter „Konfigurieren von USB-zu-MIDI-Software“ auf Seite 192 beschrieben neu konfigurieren.

6. Schließen Sie ein Ende des ersten MIDI-Kabels am In A-Anschluss des USB-zu-MIDI-Konverters (siehe Abbildung 7) und das andere Ende am MIDI OUT-Anschluss des Fader-Controllers an.
7. Schließen Sie ein Ende des zweiten MIDI-Kabels am Out A-Anschluss des USB-zu-MIDI-Konverters und das andere Ende am MIDI IN-Anschluss des Fader-Controllers an.
8. Der Schalter an der Vorderseite des USB-zu-MIDI-Konverters muss sich in *In*-Stellung befinden (siehe Abbildung 7).

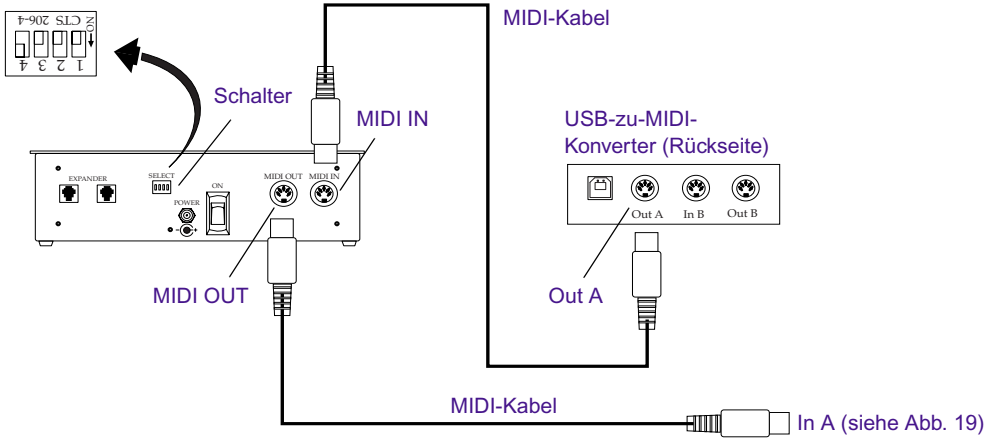


Abbildung 5 Kabelanschlüsse für den Cooper MCS-3000X-Fader-Controller

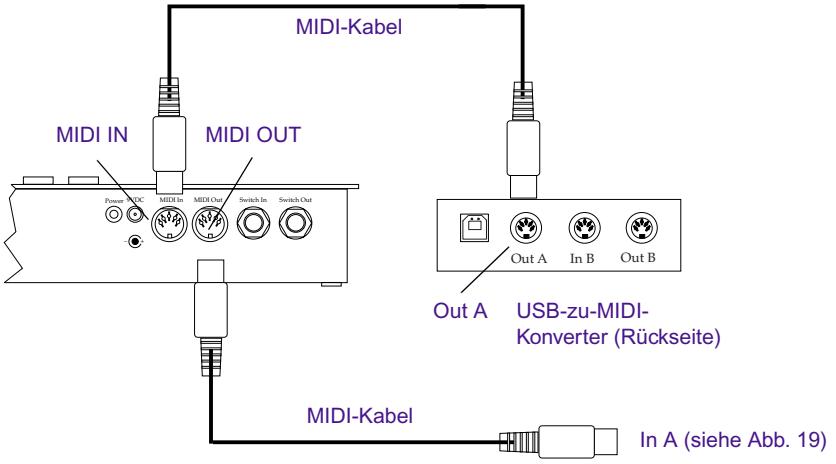


Abbildung 6 Kabelanschlüsse für den JL Cooper FaderMaster Pro-Fader-Controller

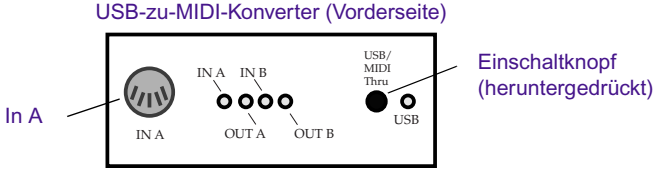


Abbildung 7 Vorderseite des USB-zu-MIDI-Konverters

Anschließen des Yamaha 01V-Mixers

So schließen Sie den 01V-Mixer an:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Fahren Sie das Avid-System wie gewohnt herunter.
3. Stellen Sie sicher, dass der USB-zu-MIDI-Konverter wie unter „Anschließen eines USB-zu-MIDI-Konverters“ auf Seite 187 beschrieben am USB-Anschluss angeschlossen ist.
4. Nehmen Sie zwei MIDI-Kabel mit 5-Pin-DIN-Steckern.

Sie können die In B- und Out B-Anschlüsse an der Rückseite des USB-zu-MIDI-Konverters anstelle von In A und Out A verwenden. In diesem Fall müssen Sie die Anschlüsse jedoch mithilfe der Software wie unter „Konfigurieren von USB-zu-MIDI-Software“ auf Seite 192 beschrieben neu konfigurieren.

5. Schließen Sie ein Ende des ersten MIDI-Kabels am In A-Anschluss des USB-zu-MIDI-Konverters (siehe Abbildung 7) und das andere Ende am MIDI OUT-Anschluss des 01V-Mixers (siehe Abbildung 8) an.
6. Schließen Sie ein Ende des zweiten MIDI-Kabels am Out A-Anschluss des USB-zu-MIDI-Konverters (siehe Abbildung 8) und das andere Ende am MIDI IN-Anschluss des 01V-Mixers an.
7. Der Schalter an der Vorderseite des USB-zu-MIDI-Konverters muss sich in *In*-Stellung befinden (siehe Abbildung 7).

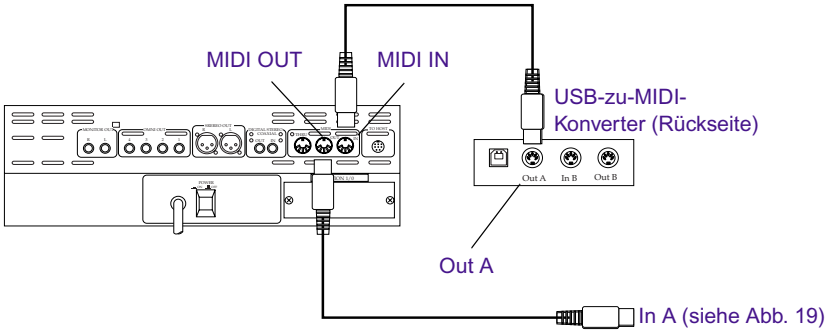


Abbildung 8 Yamaha 01V-Mixer (Rückansicht)

Zum Setup des 01V-Mixers verwenden Sie die Funktionen an seiner Vorderseite. Anweisungen zum Konfigurieren und Testen finden Sie im Hilfesystem.

Konfigurieren von USB-zu-MIDI-Software

Informationen zum Anschluss eines Fader-Controllers an Ihr Avid-System erhalten Sie unter „Anschließen von Geräten über serielle und MIDI-Anschlüsse“ auf Seite 184. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie den Vorgang abschließen, indem Sie die USB-zu-MIDI-Software installieren und die Software zur Erkennung des Fader-Controllers konfigurieren.

Die Bezeichnung Fader-Controller wird hier für folgende Controller verwendet:

- JL Cooper FaderMaster Pro MIDI Automation-Controller
- JL Cooper MCS-3000X MIDI Automation-Controller
- Yamaha 01V-Digitalmixer

Avid unterstützt den MIDIMAN™ MIDISPORT 2x2-USB-zu-MIDI-Konverter.

Um den USB-Bus nicht unnötig zu belasten, sollten Sie den USB-zu-MIDI-Konverter nur dann anschließen, wenn Sie den JLCooper FaderMaster Pro, JL Cooper MCS-3000X oder Yamaha 01V-Fader verwenden.

Installieren der USB-zu-MIDI Software (Windows)

So installieren Sie die MIDISPORT 2x2-Treiber-Software:

1. Vergewissern Sie sich, dass der MIDISPORT 2x2-USB-zu-MIDI-Konverter *nicht* angeschlossen ist. Der MIDISPORT 2x2-USB-zu-MIDI-Konverter wird zum Laden der Treiber über den USB-Anschluss an das Avid-System angeschlossen.
2. Sie können die neueste Version der MIDISPORT 2x2-Treiber von der folgenden Website herunterladen:

   www.m-audio.com.

   Bei der heruntergeladenen Datei handelt es sich um eine komprimierte .exe-Datei.

3. Doppelklicken Sie auf die Datei, um die Treiberdateien auf eine Diskette oder in einen Ordner auf dem Avid-System zu dekomprimieren.
4. Doppelklicken Sie auf die Datei „Install.txt“, die mit den anderen Dateien heruntergeladen wurde. Diese Datei enthält die Anweisungen zum Laden der Treiber.
5. Schließen Sie den MIDISPORT 2x2-USB-zu-MIDI-Konverter über den USB-Anschluss an den Computer an, um die Installation der Treiber zu beginnen. Der externe Fader braucht nicht an das MIDISPORT 2x2-Gerät angeschlossen zu werden.

   Das angeschlossene Gerät wird automatisch vom System erkannt und der Assistent für das Suchen neuer Hardware wird gestartet.
6. Befolgen Sie die Anweisungen in der Datei „Install.txt“.

Haben Sie die Dateien in einem Ordner auf Ihrem System dekomprimiert, erscheinen möglicherweise zwei Treiber in der Liste. Wählen Sie einen der beiden.

Installieren der USB-zu-MIDI-Software (Macintosh)

Das Betriebssystem Mac OS X verfügt über automatische Unterstützung für USB-zu-MIDI-Geräte.

So installieren Sie die MIDISPORT 2x2-Treiber-Software:

1. Sie können die neueste Version der MIDISPORT 2x2-Treiber von der folgenden Website herunterladen:

   www.m-audio.com

   Bei der heruntergeladenen Datei handelt es sich um eine komprimierte .exe-Datei.
2. Doppelklicken Sie auf die Datei, um die Treiberdateien auf eine Diskette oder in einen Ordner auf dem Avid-System zu dekomprimieren.
3. Doppelklicken Sie auf das Installationsprogramm.
4. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Software zu laden.

Testen des externen Faders

So testen Sie die Verbindungen zu externen Fader-Controllern:

1. Schließen Sie alle MIDI-Geräte wie unter „Anschließen von Geräten über serielle und MIDI-Anschlüsse“ auf Seite 184 beschrieben an.

„MIDI-Schnittstelle A“ ist die vom Avid-System verwendete Standard-schnittstelle. Informationen zum Ändern der Schnittstellenkonfiguration finden Sie unter „Umschalten zwischen MIDI-Verbindungen am USB-zu-MIDI-Konverter (Windows)“ auf Seite 195 und „Umschalten zwischen MIDI-Verbindungen am USB-zu-MIDI-Konverter (Macintosh)“ auf Seite 196.

2. Bewegen Sie die Schieberegler des Fader-Controllers und überprüfen Sie, ob die LED-Anzeige „MIDI IN“ auf dem USB-zu-MIDI-Konverter entsprechend an- und ausgeht.

   Die LED-Anzeige „USB“ sollte blinken.

3. Starten Sie die Avid-Anwendung und wählen Sie „Tools“ > „Automation Gain“.

4. Wählen Sie im Schnellmenü des Automation Gain-Tools den Befehl „Hardware-Regler kalibrieren“ (Calibrate Hardware Sliders).

   Ist der externe Fader-Controller angeschlossen und nutzt das System die richtige MIDI-Schnittstelle, wird Folgendes im Automation Gain-Tool angezeigt:

Positions-zeiger-leuchten

   - Mindestens eine der Positionszeigerleuchten leuchtet (blau).
   - Die Statusanzeige für Aufzeichnung wechselt auf Gold.

5. Lesen Sie unter „Fehlerbehebung bei MIDI-Verbindungen“ auf Seite 197 nach, wenn die Leuchten nicht auf Blau umschalten.

6. Wählen Sie zum Deaktivieren der Hardware-Kalibrierung im Schnellmenü des Automation Gain-Tools den Befehl „Hardware-Regler kalibrieren“ (Calibrate Hardware Sliders).

   Die Statusanzeige für Aufzeichnung wechselt auf Schwarz.

7. Bewegen Sie die Fader des externen Fader-Controllers.

   Die entsprechenden Schieberegler im Automation Gain-Tool sollten sich bewegen.

Jetzt können Sie den Fader-Controller mit der Avid-Anwendung verwenden. Weitere Informationen zum Automation Gain-Tool finden Sie unter „Grundlegendes zu 'Audio Gain Automation'“ in der Hilfe.

Umschalten zwischen MIDI-Verbindungen am USB-zu-MIDI-Konverter (Windows)

Standardmäßig geht das System davon aus, dass die MIDI-Kabel an MIDI-Schnittstelle A (OUT-A und IN-A) am MIDISPORT 2x2-Gerät angeschlossen sind. Wenn Sie auf einen anderen Anschluss umschalten müssen, erstellen Sie eine Systemumgebungsvariable, wie in diesem Abschnitt beschrieben.

So schalten Sie zwischen MIDI-Schnittstellen um:

1. Vergewissern Sie sich, dass die Kabel am MIDISPORT 2x2-USB-zu-MIDI-Konverter an der gewünschten Schnittstelle angeschlossen sind. Informationen zum Anschließen des MIDISPORT-Geräts an den Fader-Controller finden Sie unter „Anschließen von Geräten über serielle und MIDI-Anschlüsse“ auf Seite 184.
2. Klicken Sie auf „Start“ und wählen Sie „Einstellungen“ > „Systemsteuerung“ (Settings > Control Panel).
3. Doppelklicken Sie auf „System“.

   Das Dialogfeld „Systemeigenschaften“ (System Properties) wird geöffnet.
4. Klicken Sie auf die Registerkarte „Erweitert“ (Advanced).
5. Klicken Sie auf „Umgebungsvariablen“ (Environment Variables).

   Das Dialogfeld „Umgebungsvariablen“ (Environment Variables) wird geöffnet.
6. (Optional) So schalten Sie von Schnittstelle A auf Schnittstelle B um:
   a. Klicken Sie im Abschnitt „Systemvariablen“ (System Variables) auf „Neu“ (New).

      Das Dialogfeld „Neue Systemvariable“ (New System Variable) wird geöffnet.

b. Geben Sie **OTHER_MIDI_PORT** in das Textfeld „Name der Variablen“ (Variables Name) ein.

c. Geben Sie im Textfeld „Wert der Variablen“ (Variable Value) **1** ein.

d. Klicken Sie auf „OK“.

Der Eintrag „OTHER_MIDI_PORT“ erscheint in der Liste „Systemvariablen“ (System Variables) im Dialogfeld „Umgebungsvariablen“ (Environment Variables).

7. (Optional) So schalten Sie von Schnittstelle B auf die Standardschnittstelle A um:

a. Markieren Sie in der Liste „Systemvariablen“ (System Variables) den Eintrag „OTHER_MIDI_PORT“.

b. Klicken Sie auf „Löschen“ (Delete).

8. Klicken Sie auf „OK“.

9. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Systemeigenschaften“ (System Properties) zu schließen.

10. Starten Sie die Avid-Anwendung und wählen Sie „Tools“ > „Automation Gain“.

Die Leuchtanzeigen im Automation Gain-Tool sollten jetzt blau leuchten. Lesen Sie unter „Fehlerbehebung bei MIDI-Verbindungen“ auf Seite 197 nach, wenn die Leuchten nicht auf Blau umschalten.

Umschalten zwischen MIDI-Verbindungen am USB-zu-MIDI-Konverter (Macintosh)

Standardmäßig geht das System davon aus, dass die MIDI-Kabel an MIDI-Schnittstelle A (OUT-A und IN-A) am MIDISPORT 2x2-Gerät angeschlossen sind. Wenn Sie auf einen anderen Anschluss umschalten müssen, verwenden Sie einen Konsolenbefehl, um die Konfiguration des Avid-Systems zu ändern.

So schalten Sie zwischen MIDI-Schnittstellen um:

1. Wählen Sie „Tools“ > „Konsole“ (Tools > Console).

   Das Konsolenfenster wird eingeblendet.

2. Geben Sie **`SelectMIDIPort`** ein und drücken Sie die Return-Taste.

   Das System zeigt Informationen für jede erkannte Schnittstelle an. Beispiel: Ist ein MIDISPORT 2x2-MIDI-Gerät an MIDI-Anschluss A angeschlossen, zeigt das System folgende Informationen an:

   ```
   * 1: Device: MIDISport Port: Port A
     2: Device: MIDISport Port: Port B
   ```

   Das Sternchen kennzeichnet die verwendete Schnittstelle. In diesem Beispiel wird Schnittstelle A verwendet.

3. Geben Sie zum Umschalten auf eine andere Schnittstelle **`SelectMIDIPort`** *n* ein.

   Ersetzen Sie ***n*** durch die gewünschte Schnittstellennummer (z. B. 1 für Schnittstelle A, 2 für Schnittstelle B usw.).

Fehlerbehebung bei MIDI-Verbindungen

Führen Sie folgende Schritte aus, wenn das Automation Gain-Tool nicht auf den externen Fader-Controller reagiert.

1. Vergewissern Sie sich, dass alle MIDI-Geräte wie unter „Anschließen von Geräten über serielle und MIDI-Anschlüsse“ auf Seite 184 beschrieben angeschlossen sind.

2. Vergewissern Sie sich, dass die MIDISPORT-Treiber-Software installiert ist. Weitere Informationen finden Sie unter „Installieren der USB-zu-MIDI Software (Windows)“ auf Seite 192 und „Installieren der USB-zu-MIDI-Software (Macintosh)“ auf Seite 193.

3. Prüfen Sie, ob die MIDI-Kabel an den im Avid-System konfigurierten Schnittstellen angeschlossen sind:

   a. Wählen Sie „Tools“ > „Konsole“ (Tools > Console).

   b. Suchen Sie im Konsolenfenster die folgenden Zeilen:

      (Windows)

      ```
      Midi In device: In-A USB MidiSPORT 2x2
      ```

```
Midi Out device: Out-A USB MidiSPORT 2x2
```

(Macintosh)

Geben Sie **`SelectMIDIPort`** ein und drücken Sie die Return-Taste.

```
* 1: Device: MIDISport Port: Port A
  2: Device: MIDISport Port: Port B
```

Das Sternchen kennzeichnet die verwendete Schnittstelle. In diesem Beispiel wird Schnittstelle A verwendet.

c. Überprüfen Sie, ob die MIDI-Verbindungen am MIDISPORT 2x2 USB-zu-MIDI-Konverter mit den im Konsolenfenster aufgeführten Verbindungen (A oder B) übereinstimmen.

d. Beenden Sie gegebenenfalls die Avid-Anwendung, schließen Sie die MIDI-Kabel an den in der Ausgabe des Konsolenfensters angegebenen Anschlüssen an und starten Sie die Anwendung erneut.

Positions-zeiger-leuchten

e. Sollte sich die Farbe der Positionszeigerleuchten immer noch nicht geändert haben, überprüfen Sie die Verbindungen gemäß den Anweisungen unter „Anschließen von Geräten über serielle und MIDI-Anschlüsse“ auf Seite 184.

4. (Nur Macintosh) Prüfen Sie mithilfe des Apple System Profiler, ob das System das MIDI-Gerät erkennt:

   a. Wählen Sie Apfelmenü > „Über diesen Mac“ (Apfelmenü > About This Mac).

   b. Klicken Sie auf „Weitere Informationen“ (More Information).

   Der Apple System Profiler wird geöffnet.

   c. Klicken Sie auf die Registerkarte „Geräte und Volumes“ (Devices and Volumes).

   Im Abschnitt „USB-Informationen“ (USB Information) werden die vom System erkannten USB-Geräte angezeigt. Es wird eventuell nicht der Name jedes Geräts angezeigt, aber die Anzahl der USB-Geräte sollte mit der Anzahl der angeschlossenen Geräte identisch sein.

FaderMaster Pro und MCS-3000X

Der Setup-Vorgang ist für den FaderMaster Pro und den MCS-3000X ähnlich. Anweisungen zum Anschließen und Initialisieren der Fader finden Sie unter „Anschließen von Geräten über serielle und MIDI-Anschlüsse“ auf Seite 184.

Damit der MCS-3000X die Avid-Software erkennen kann, müssen Sie den hinteren DIP-Schalter Nr. 4 herunterdrücken (ON-Stellung).

Testen des externen Faders

So testen Sie den externen Fader:

1. Wählen Sie „Tools“ > „Automation Gain“.

   Das Automation Gain-Tool wird geöffnet.

2. Wählen Sie im Schnellmenü des Automation Gain-Tools den Befehl „Hardware-Regler kalibrieren“ (Calibrate Hardware Sliders).

   Das Feld wird blau.

Positions-zeiger-leuchten

3. Stellen Sie fest, welche Farbe die Positionszeigerleuchten haben.

   Wenn die externe Faderbox angeschlossen ist, sollte mindestens eine der Leuchten aktiv (blau) sein. Wenn die externe Faderbox nicht ordnungsgemäß angeschlossen ist, sind die Leuchten wahrscheinlich grau.

4. Bewegen Sie die Fader auf der externen Faderbox.

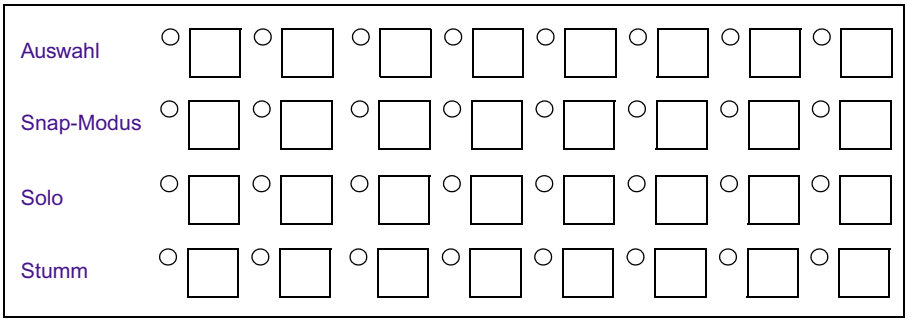
   Der entsprechende Fader im Automation Gain-Tool sollte sich bewegen.

Der externe Fader ist optional. Zur Aufzeichnung von Audio Gain Automation ist er nicht erforderlich.

Tasten des MCS-3000X

Oben am MCS-3000X-Fader befinden sich vier Reihen unbeschrifteter Tasten.

In der folgenden Abbildung sind die einzelnen Tastenreihen beschriftet.



- *Select-Tasten*: Wenn Sie Audio Gain Automation auf einer Spur aufzeichnen, leuchtet das grüne Licht neben der entsprechenden Select-Taste auf. Wenn Sie den Lautstärkepegel in der Timeline abhören, leuchtet es nicht.

  Wenn die Spur sich im Snap-Modus befindet, leuchtet das Licht für die entsprechende Select-Taste auf, sobald Sie den Fader berühren, um anzuzeigen, dass eine Aufzeichnung erfolgt. Sobald Sie den Fader loslassen, erlischt das Licht und der Fader beginnt, sich entsprechend der Lautstärke in der Timeline zu bewegen.

  Befindet sich die Spur nicht im Snap-Modus, leuchtet das Licht neben der Select-Taste auf, sobald Sie den Fader berühren, um anzuzeigen, dass eine Aufzeichnung erfolgt. Wenn Sie den Fader loslassen, leuchtet das Licht jedoch weiterhin, um anzuzeigen, dass die Aufzeichnung weiterläuft. Drücken Sie die Select-Taste, um die Aufzeichnung zu beenden.

- *Snap-Modus-Tasten (Snap Mode)*: Informationen zu diesen Tasten finden Sie unter „Snap-Modus des MCS-3000X“ auf Seite 201.

- *Solo-Tasten*: Durch diese Tasten werden die ausgewählten Spuren sologeschaltet.
- *Stummschaltungstasten (Mute)*: Durch diese Tasten werden die ausgewählten Spuren stummgeschaltet.

Snap-Modus des MCS-3000X

Der MCS-3000X verfügt über einen Snap-Modus für jede Spur, der es ermöglicht, auf einfachem Weg ein Punch-In und Punch-Out kleiner Abschnitte der Automation Gain-Informationen auszuführen. Die Tasten für den Snap-Modus befinden sich in der zweiten Reihe von oben. Weitere Informationen zu den Tastenpositionen finden Sie unter „Tasten des MCS-3000X“ auf Seite 200.

Im Snap-Modus beendet der Fader die Aufzeichnung automatisch, sobald Sie ihn loslassen. Außerdem zeigt er weiterhin die Lautstärkedaten in der Timeline an.

So verwenden Sie den Snap-Modus:

1. Aktivieren Sie den Snap-Modus für die gewünschten Spuren des externen Faders, indem Sie auf die dazugehörigen Schaltflächen klicken. Sie können dies vor oder während einer Aufzeichnungssitzung tun.
2. Setzen Sie IN- und OUT-Marken und klicken Sie auf die Schaltfläche „Aufzeichnen“ (Record).

   Das System beginnt, den Abschnitt abzuspielen, und die Fader bewegen sich entsprechend.
3. Wenn Sie eine Korrektur vornehmen möchten, bewegen Sie den Fader, um die Lautstärke zu ändern.

   Das System beginnt sofort mit der Aufzeichnung.
4. Lassen Sie den Fader los, wenn Sie die gewünschten Änderungen am Abschnitt beendet haben.

   Das System beendet die Aufzeichnung (spielt aber weiterhin ab) und der Fader springt auf den in der Timeline vorgegebenen Pegel zurück.

Befindet sich die Spur nicht im Snap-Modus, setzt das System die Aufzeichnung von Lautstärkedaten fort, nachdem Sie den Fader losgelassen haben. Drücken Sie die Select-Taste (oberste Reihe), um die Aufzeichnung zu beenden und die Taste auf ihre aktuelle Timeline-Position zurückspringen zu lassen.

Wenn Sie Audio Gain Automation auf einer Spur aufzeichnen, leuchtet das grüne Licht neben der Select-Taste auf. Wenn Sie den Lautstärkepegel in der Timeline abhören, leuchtet es nicht.

Verkoppeln der Fader auf dem FaderMaster Pro-Fader

Zum Koppeln der Fader können Sie die auf dem FaderMaster Pro verfügbaren Funktionen verwenden. Wenn die Fader für zwei Spuren verkoppelt sind, senden sie identische Lautstärkesignale für beide Spuren aus, wenn Sie einen Fader bewegen. Das kann für Stereo-Spuren hilfreich sein.

Die gekoppelten Fader bewegen sich mechanisch nicht gemeinsam. Beispiel: Sie haben zwei Stereo-Spuren und möchten Fader 1 und 2 so koppeln, dass beide auf die Bewegung von Fader 1 reagieren:

1. Drücken Sie am FaderMaster Pro die PROG-Taste, um die Fader-LED zu aktivieren.
2. Drücken Sie die Group-Taste und bewegen Sie Fader 2, bis 1 angezeigt wird.
3. Drücken Sie die PROG-Taste, um die Fader-LED zu deaktivieren.

Wenn Sie nun Fader 1 bewegen, erhält das Avid-System dieselben Lautstärkeinformationen für Fader 2.

So schalten Sie die Gruppierungsfunktion aus:

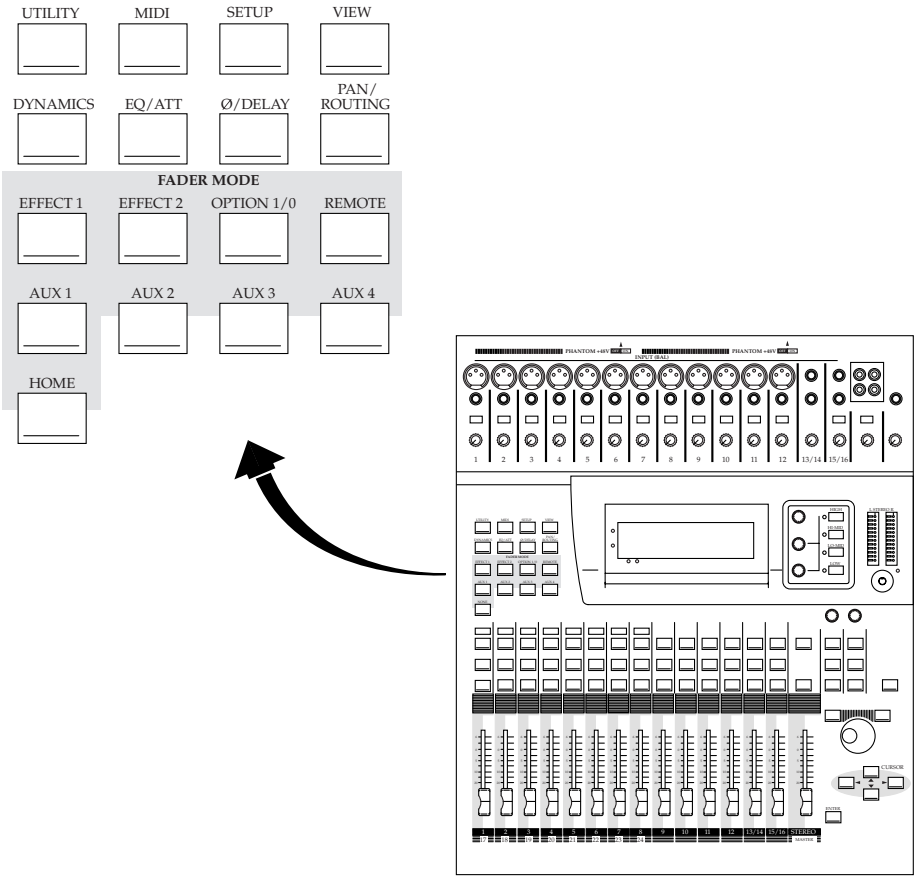
- Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, ordnen Sie jedoch Regler 2 eine 0 zu.

Weitere Informationen zum Verkoppeln der Fader finden Sie im FaderMaster Pro-Benutzerhandbuch.

Auf den Faderboxen MCS-3000X oder Yamaha 01V ist das Verkoppeln von Fadern nicht möglich.

Yamaha 01V-Digitalmixer

Das Avid-System unterstützt den Digitalmixer Yamaha 01V. Dieses Gerät ist ein digitales Audiomischpult mit vollem Funktionsumfang, das darüber hinaus die Automation Gain-Aufzeichnung unterstützt. Die folgende Abbildung zeigt die Steuerelemente des Yamaha 01V. Die Detaildarstellung zeigt die Tasten, mit denen Sie während der Automation Gain-Aufzeichnung arbeiten.



Einrichten des Digitalmixers Yamaha 01V

Dieser Abschnitt beschreibt das Einrichten des Digitalmixers Yamaha 01V. Anweisungen zum Anschließen des Yamaha 01V an das System finden Sie unter „Anschließen von Geräten über serielle und MIDI-Anschlüsse“ auf Seite 184.

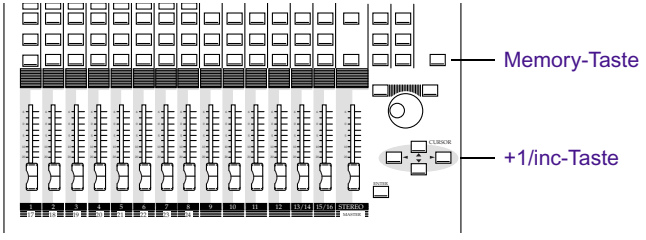
Initialisieren des Yamaha 01V

Dieser Abschnitt beschreibt, wie der Yamaha 01V-Digitalmixer initialisiert wird. Dieser Vorgang sollte nur einmal vorgenommen werden müssen. Wiederholen Sie ihn nur, wenn die Betriebsparameter des Mischpults manuell verändert wurden und deshalb nicht mehr mit dem Avid-System kompatibel sind.

Diese Arbeitsschritte sollten Sie beim ersten Einrichten des Geräts ausführen. Darüber hinaus kann es notwendig werden, sie erneut auszuführen, wenn das Gerät nicht mehr ordnungsgemäß mit dem Avid-System zusammen einsetzbar ist. Aufgrund der großen Vielfalt an unterschiedlichen Aufgaben, die sich mit dem Yamaha 01V ausführen lassen, können eventuelle Änderungen am Gerät dazu führen, dass es nicht mehr mit Avid arbeitet. Ist dies der Fall, führen Sie die folgenden Schritte aus, um den Mixer auf die werkseitigen Standardeinstellungen zurückzusetzen.

So stellen Sie die werkseitigen Standardeinstellungen wieder her:

1. Schalten Sie das Gerät ein und halten Sie dabei die rote Memory-Taste gedrückt.



   Das LCD-Feld zeigt eine Meldung an, in der Sie gefragt werden, ob das System zurückgesetzt werden soll.

2. Bejahen Sie diese Frage, indem Sie die +1/inc-Taste drücken.

Konfigurieren des Mixers

Nach der Initialisierung müssen Sie das Gerät zum Empfangen und Übertragen von MIDI-Meldungen konfigurieren.

Um den Mixer so zu konfigurieren, dass er MIDI Control-Meldungen erkennt, führen Sie folgende Schritte aus:

1. Drücken Sie die MIDI-Taste.

   Der erste Bereich des Fensters „MIDI Options“ wird in der LCD-Anzeige angezeigt.

2. Nehmen Sie folgende Einstellungen an den Steuerelementen des Fensters „MIDI Options“ vor:

   - Setzen Sie „Control Change TX“ auf „ON“.
   - Setzen Sie „Control Change RX“ auf „ON“.

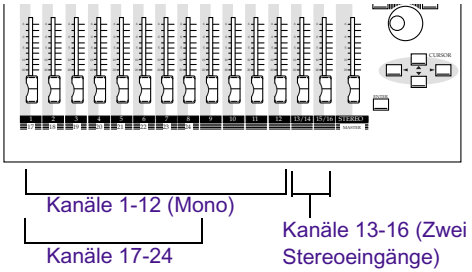
Starten der Avid-Anwendung mit angeschlossenem Yamaha 01V

Wenn Sie das Avid-System starten, während der Yamaha 01V-Digitalmixer angeschlossen ist, können Sie die Fader zum Mischen von Audiokanälen oder zum Durchführen einer Automation Gain-Aufzeichnung benutzen. Mit den Tasten „Home“ und „Option I/O“ wählen Sie zwischen den beiden Modi aus. Dieser Abschnitt beschreibt, wie der Yamaha 01V die Fader einsetzt.

Beim Digitalmixer Yamaha 01V können Sie, wie im Folgenden beschrieben, mit 24 Eingangskanälen arbeiten:

- 12 Mono-Eingangskanäle (1 bis 12)
- 2 Stereo-Eingangskanäle (13/14 und 15/16)
- 8 digitale Eingänge (17 bis 24)

Wie in der folgenden Abbildung gezeigt, benutzen die Kanäle 17 bis 24 die gleichen physischen Steuerelemente wie die Kanäle 1 bis 8. Mit den Tasten „Home“ und „Option I/O“ können Sie die Belegungen zwischen 1 bis 8 und 17 bis 24 umschalten.



Wenn Sie das Avid-System starten, wird der Yamaha 01V automatisch so konfiguriert, dass die Kanäle 17 bis 24 zur Steuerung von Automation Gain benutzt werden. Mit den Tasten „Home“ und „Option I/O“ wählen Sie zwischen der Audiomischfunktion (Home) und Audio Gain-Aufzeichnung (Option I/O) aus.

Der Yamaha 01V unterstützt eine digitale E/A-Option, die die Kanäle 17 bis 24 verwendet. Wenn Sie von dieser Option Gebrauch machen möchten, sollten Sie die Kanäle mithilfe des SWAP-Modus auf die Kanäle 1 bis 8 verschieben. Greifen Sie über das Feld 5 auf dem Option I/O-Bildschirm auf den SWAP-Modus zu. Weitere Informationen können Sie der Yamaha-Dokumentation entnehmen.

Betriebshinweise für den Yamaha 01V-Mixer

So greifen Sie auf die Funktion zum Mischen von Audio (Kanäle 1 bis 16) zu:

- Drücken Sie die Home-Taste. Wenn die Home-Taste leuchtet, können Sie die Fader zum Mischen von Audio benutzen.

Informationen zum Mischen von Audio können Sie der Yamaha 01V-Dokumentation entnehmen.

Um Gains im Automation Gain-Tool aufzeichnen zu können, müssen Sie sich im Option I/O-Modus befinden.

So zeichnen Sie Automation Gain-Informationen auf:

1. Drücken Sie die Option I/O-Taste.

   Die Fader nehmen die richtige Stellung zur Automation Gain-Aufzeichnung ein.

2. Benutzen Sie die On-Taste der einzelnen Kanäle, um während einer Automation Gain-Aufzeichnung von der Steuerung des Audio-Gains über die Timeline auf manuelle Steuerung umzuschalten.

   Sie können während der Gain-Aufzeichnung beliebig oft ein Punch-In bzw. Punch-Out ausführen.

Die Yamaha 01V-Fader reagieren nicht in der gleichen Weise auf Berührung wie die des JL Cooper MCS-3000X MIDI-Automation-Controller. Sobald Sie einen sich bewegenden Fader auf dem MCS-3000X berühren, überlässt das Gerät Ihnen die Steuerung des Faders. Am Yamaha 01V müssen Sie die On-Taste des Faders drücken, um die Steuerung eines sich bewegenden Faders zu übernehmen.

Bewegt sich ein Fader nicht, können Sie durch Bewegen des Faders die Steuerung übernehmen, ohne die On-Taste zu drücken.

Wenn Sie versuchen, einen sich bewegenden Fader zu greifen, werden Sie den Widerstand des Mischpults spüren. Drücken Sie die On-Taste, um die Steuerung des Faders zu übernehmen.

Soloschalten von Kanälen des Avid-Systems

Wenn Sie den Yamaha 01V nicht zum Mischen der Audioausgänge des Avid-Systems verwenden, können Sie die Solo-Taste des Yamaha 01V dazu benutzen, Audiokanäle während der Automation Gain-Aufzeichnung solozuschalten.

So aktivieren Sie den Solomodus:

1. Drücken Sie die MIDI-Taste.

   Der Mixer öffnet Bereich 1 des Fensters „MIDI Options“ in der LCD-Anzeige.

2. Nehmen Sie folgende Einstellungen an den Steuerelementen des Fensters „MIDI Options“ vor:

   - Setzen Sie „Param Change TX“ auf „ON“.
   - Setzen Sie „Param Change RX“ auf „ON“.

Ist dieser Modus jedoch während des Mischens von Audio aktiv, beeinträchtigt er den normalen Ablauf der Mischpultfunktionen. Sind die Audioausgänge des Avid-Systems mit dem 01V verbunden, sollten „Param Change TX“ und „Param Change RX“ am besten auf „OFF“ belassen werden.

Anhang F

Unterstützung internationaler Zeichen

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie die Unterstützung internationaler Zeichen (ICS) des Avid-Bearbeitungssystems nutzen können.

Mit ICS können Sie Zeichen aus anderen Sprachen als Englisch anzeigen und eingeben. Zum Einsatz von ICS haben Sie zwei grundlegende Möglichkeiten:

- (Nur Windows) Installieren Sie das Betriebssystem in der lokalen Sprache und arbeiten Sie in diesem Betriebssystem.
- (Macintosh oder Windows) Verwenden Sie das herkömmliche englische Betriebssystem, installieren Sie das Sprachpaket und wählen Sie die entsprechende Landeseinstellung.

Avid Unity MediaNetwork v3.2 oder höher unterstützt ebenfalls ICS. Weitere Informationen können Sie der Dokumentation zu MediaNetwork entnehmen.

Betriebssystem in der lokalen Sprache (nur Windows)

Wenn Sie ein Betriebssystem in der lokalen Sprache verwenden, beachten Sie Folgendes:

- Wenn Sie die Avid-Anwendung zum ersten Mal starten, wird automatisch eine Tastatureinstellung für diese Sprache erstellt. Sie können die Tastaturbelegung anzeigen, indem Sie in der Scroll-Liste „Einstellungen“ (Settings) auf die entsprechende Einstellung „Tastatur“ (Keyboard) klicken. Wenn Sie eine andere Sprache als Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch oder Spanisch verwenden, müssen Sie die Tastaturbelegung eventuell anpassen, damit die Tasten in der Tastaturpalette mit denen auf der tatsächlichen Tastatur übereinstimmen. Weitere Informationen finden Sie unter „Tastenzuordnung für fremdsprachige Tastaturen“ auf Seite 221.
- Wenn Sie ältere Projekte und Bins in diese Version übernehmen, müssen Sie die Dateinamen eventuell mit dem Dienstprogramm CleanEncode konvertieren, damit diese korrekt im Windows-Explorer und in der Avid-Anwendung angezeigt werden können. Weitere Informationen finden Sie unter „Verschieben älterer Projekte in diese Version (nur Windows)“ auf Seite 222.

Wählen einer Landeseinstellung auf einem englischen Betriebssystem

Diese Methode gilt für alle Windows-Systeme und ist die einzige Option für Mac OS X-Systeme. Wenn Sie diese Methode verwenden, weisen Sie das Betriebssystem an, das Umschalten zwischen Englisch und einer anderen Landeseinstellung (z. B. Französisch, Deutsch, Chinesisch oder Japanisch) zu ermöglichen. Sie können dann Zeichen in der gewählten Sprache anzeigen und eingeben, obwohl Sie ein englisches Betriebssystem verwenden.

So nutzen Sie ICS auf einem englischen Betriebssystem:

- Richten Sie das Betriebssystem so ein, dass die entsprechende Sprache in Menüs und Dialogfeldern angezeigt wird, und geben Sie die Sprache für die Tastaturbelegung an. Folgen Sie den Anweisungen in einem der folgenden Abschnitte:
  - „Unterstützung von nichtenglischen Zeichen (Macintosh)“ auf Seite 211
  - „Unterstützung von nichtenglischen Zeichen (Windows)“ auf Seite 215
- (Nur Windows) Wenn Sie eine andere Sprache als Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch oder Spanisch verwenden, müssen Sie die Tastaturbelegung eventuell anpassen, damit die Tasten in der Tastaturpalette mit denen auf der tatsächlichen Tastatur übereinstimmen. Weitere Informationen finden Sie unter „Tastenzuordnung für fremdsprachige Tastaturen“ auf Seite 221.
- (Nur Windows) Wenn Sie ältere Projekte und Bins in diese Version übernehmen, müssen Sie die Dateinamen eventuell mit dem Dienstprogramm CleanEncode konvertieren, damit diese korrekt im Windows-Explorer und in der Avid-Anwendung angezeigt werden können. Weitere Informationen finden Sie unter „Verschieben älterer Projekte in diese Version (nur Windows)“ auf Seite 222.

Unterstützung von nichtenglischen Zeichen (Macintosh)

Sie können Mac OS X so einrichten, dass Sie zwischen Englisch und einer anderen Landeseinstellung (z. B. Französisch, Deutsch, Chinesisch oder Japanisch) umschalten können. Sie können dann Zeichen in der gewählten Sprache anzeigen und eingeben, obwohl Sie ein englisches Betriebssystem verwenden.

Sie müssen die Sprache in den Systemeinstellungen (System Preferences) und im Dialogfeld „Information:“ (Get Info) angeben.

Ändern der Sprache in den Systemeinstellungen (nur Macintosh)

In den Systemeinstellungen (System Preferences) müssen Sie angeben, welche Sprache in den Menüs und Dialogfeldern des Betriebssystems verwendet werden soll. Sie können auch die Sprache hinzufügen, in der die Tastatur und Eingabemethoden funktionieren sollen.

So stellen Sie die Sprache im Fenster „International“ ein:

1. Wählen Sie „Apfelmenü“ > „Systemeinstellungen“ > „International“ (Apple menu > System Preferences > International).

   Das Dialogfeld „International“ wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf die Registerkarte „Sprache“ (Language).
3. Klicken Sie in der Sprachenliste auf den gewünschten Eintrag und ziehen Sie ihn nach oben. Ist die gewünschte Sprache nicht aufgeführt, klicken Sie auf „Bearbeiten“ (Edit), wählen die Sprache und klicken auf „OK“.

4. Wählen Sie in der Liste „Skript“ (Script) das gewünschte Skript.
5. Wählen Sie im Popup-Menü „Verhalten“ (Behaviors) das gewünschte Textverhalten für das Skript.
6. (Optional) Wählen Sie die gewünschten Optionen auf den anderen Registerkarten des Fensters „International“.

So fügen Sie dem Tastaturmenü des Betriebssystems die Tastaturbelegung und den Zeichensatz für die gewünschte Sprache hinzu:

1. Klicken Sie auf die Registerkarte „Tastaturmenü“ (Input Menu).

2. Wählen Sie die gewünschten Sprachen aus.

   Wenn Sie mehr als eine Sprache ausgewählt haben, werden diese im Tastaturmenü angezeigt.

3. Klicken Sie auf „Schließen“ (Close).
4. Wählen Sie in der Titelleiste des Finder™ „Eingabe“ > „*Sprache*“ (Input > *Sprache*).

Das Tastaturmenü ist in der Titelleiste nicht beschriftet, sondern wird als Flagge dargestellt.

Angeben der Sprache im Dialogfeld „Information:“ (nur Macintosh)

Wenn Sie in der Avid-Anwendung Text eingeben, die Zeichen Ihrer Sprache aber nicht angezeigt werden, müssen Sie die Sprache im Ordner „Resources“ der Anwendung angeben.

Wenn alle Zeichen Ihrer Sprache ordnungsgemäß angezeigt werden, brauchen Sie diesen Schritt nicht auszuführen.

So geben Sie die Sprache im Dialogfeld „Information:“ (Get Info) an:

1. Suchen Sie die Avid-Anwendung auf der Macintosh HD. Zum Beispiel:

   Applications/Avid Xpress Pro/Avid Xpress Pro
2. Klicken Sie auf das Anwendungssymbol und wählen Sie „Ablage“ > „Informationen einblenden“ (File > Get Info).

   Das Dialogfeld „Information: *Anwendung*“ (Get *Anwendung* Info) wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf das Dreiecksymbol, um die Liste der Sprachen zu öffnen.
4. Suchen Sie die gewünschte Sprache in der Liste und wählen Sie sie aus, falls das noch nicht geschehen ist.

5. Schließen Sie das Dialogfeld „Information: *Anwendung*“ (Get *Anwendung* Info).

   Wenn Sie die Anwendung das nächste Mal starten, wird die Sprache angezeigt, die im Dialogfeld „International“ angegeben wurde. Menüs und Dialogfelder des Betriebssystems werden in der ausgewählten Sprache angezeigt. Die Avid-Menüs und -Schaltflächen sind weiterhin englisch. Sie können jetzt Zeichen in der ausgewählten Sprache eingeben.

   Das Dialogfeld „Information:“ bestimmt den zu verwendenden Sprach- und Regionalcode mithilfe so genannter Sprachressourcendateien. Das Installationsprogramm der Avid-Software installiert automatisch eine Reihe von Sprachressourcendateien für die unterstützten Sprachen.

Weitere Informationen zu Sprach- und Regional-Codes finden Sie auf den folgenden Websites:

www.loc.gov/standards/iso639-2/englangn.html

www.iso.ch/iso/en/prods-services/iso3166ma/02iso-3166-code-lists/list-en1.html

Unterstützung von nichtenglischen Zeichen (Windows)

Sie können eine nichtenglische Tastaturbelegung und ein Texteingabeformat für die Sprache festlegen, in der Sie Text und Befehle eingeben möchten.

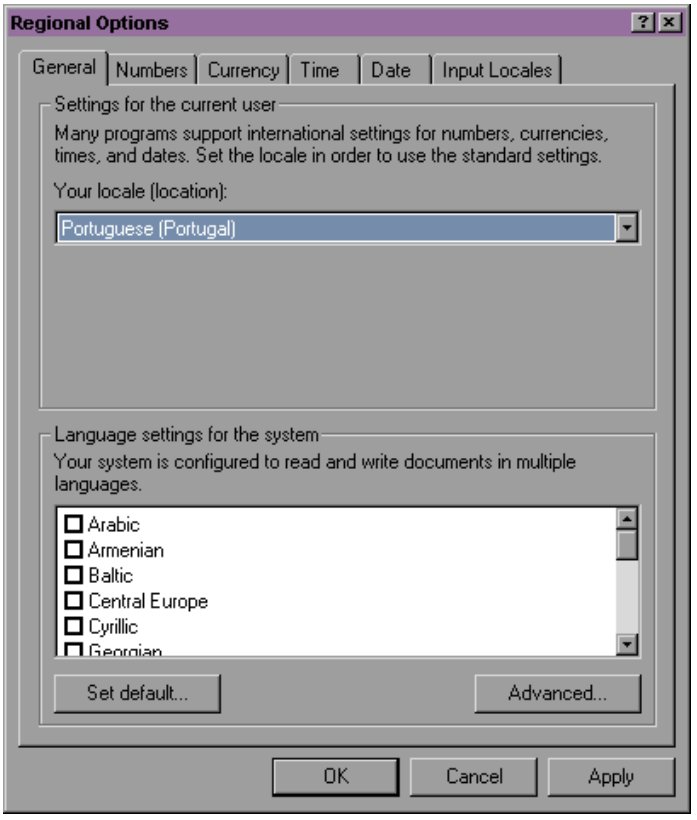
Das Betriebssystem muss nicht in der Sprache vorliegen, in der Sie arbeiten möchten.

(Windows XP) So geben Sie die zu verwendende Sprache an:

1. (Optional) Schließen Sie eine entsprechende Tastatur an.
2. Klicken Sie auf „Start“ und wählen Sie „Einstellungen“ > „Systemsteuerung“ (Settings > Control Panel).

3. Doppelklicken Sie auf „Regions- und Sprachoptionen“ (Regional and Language Options).

   Das Dialogfeld „Regions- und Sprachoptionen“ (Regional and Language Options) wird geöffnet.

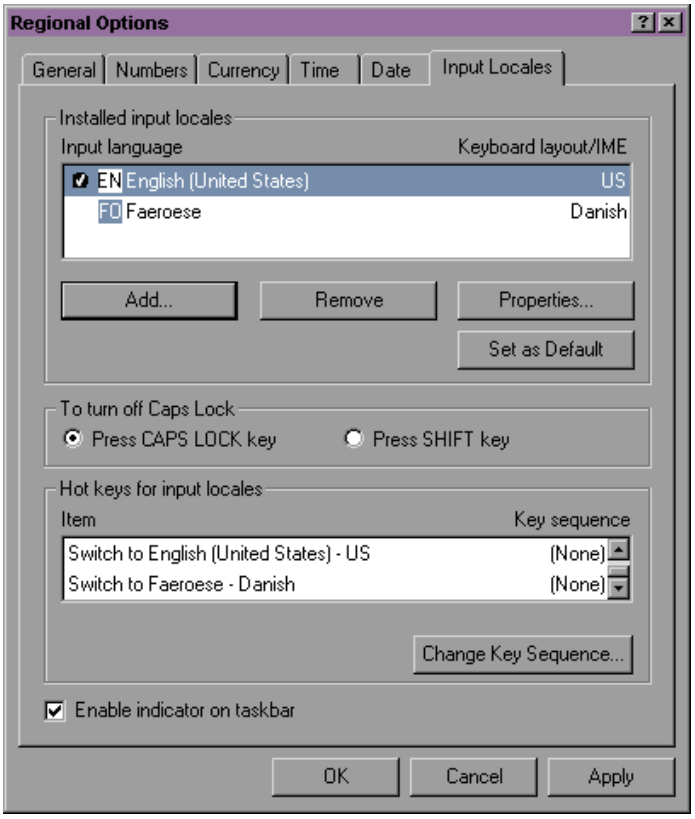


4. Gehen Sie in der Registerkarte „Regionale Optionen“ (Regional Options) folgendermaßen vor:

   a. Wählen Sie im Bereich „Standards und Formate“ (Standards and formats) eine Sprache.

   b. Wählen Sie im Bereich „Standort“ (Location) eine Sprache.

5. Klicken Sie auf die Registerkarte „Sprachen“ (Languages).



6. Klicken Sie im Bereich „Textdienste und -eingabesprachen“ (Text services and input languages) auf „Details“.

   Das Dialogfeld „Textdienste und Eingabesprachen“ (Text Services and Input Languages) wird geöffnet.

7. Wählen Sie im Bereich „Standard-Eingabegebietsschema“ (Default input language) eine Sprache.
8. Wählen Sie im Bereich „Installierte Dienste“ (Installed services) ein Tastaturlayout.
9. Ist das gewünschte Tastaturlayout nicht aufgeführt, klicken Sie auf „Hinzufügen“ (Add) und wählen ein Eingabegebietsschema und ein Tastaturlayout für die Sprache.
10. Wenn Sie weitere Dateien installieren müssen, werden Sie aufgefordert, eine CD-ROM einzulegen. Folgen Sie den Anweisungen und klicken Sie auf „OK“.
11. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Textdienste und Eingabesprachen“ (Text Services and Input Languages) zu schließen und die Änderungen zu speichern.
12. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Regions- und Sprachoptionen“ (Regional and Language Options) zu schließen.

In der Taskleiste wird ein Tastatursymbol angezeigt, über das Sie das Tastaturlayout umschalten können.

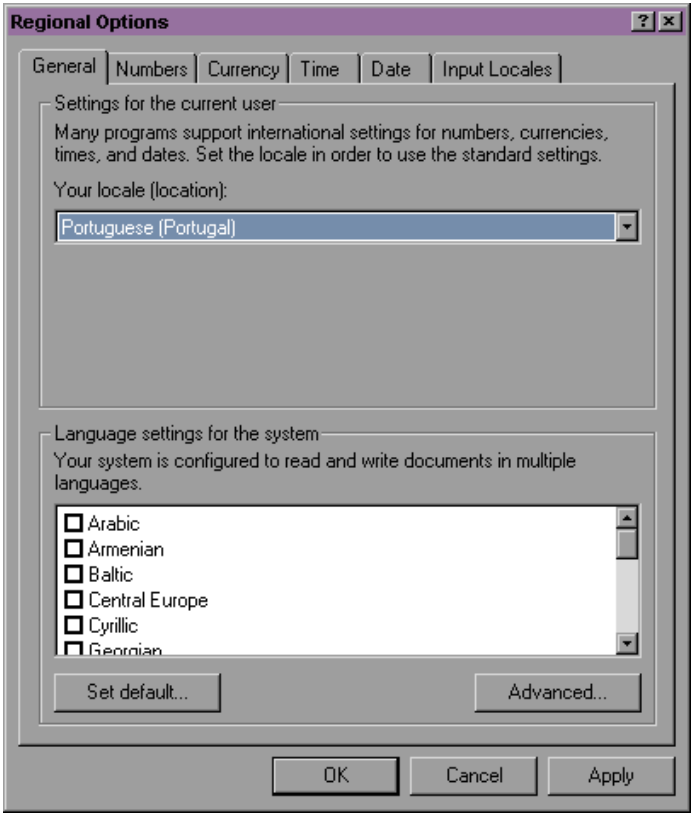
13. Starten Sie das System neu.

(Windows 2000) So geben Sie die zu verwendende Sprache an:

1. (Optional) Schließen Sie eine entsprechende Tastatur an.
2. Klicken Sie auf „Start“ und wählen Sie „Einstellungen“ > „Systemsteuerung“ (Settings > Control Panel).

3. Doppelklicken Sie auf „Ländereinstellungen“ (Regional Options).

   Das Dialogfeld „Ländereinstellungen“ (Regional Options) wird geöffnet.



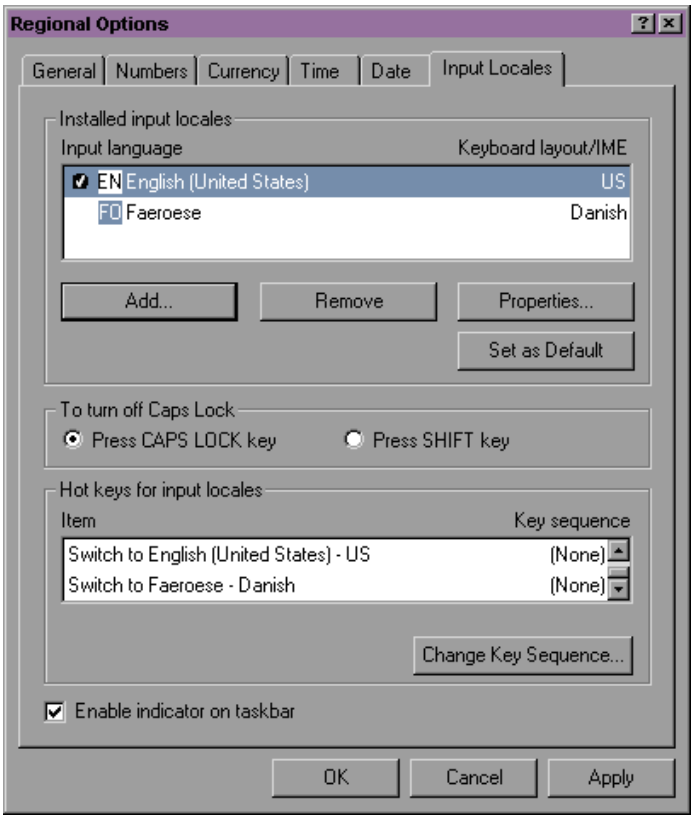
4. Gehen Sie in der Registerkarte „Allgemein“ (General) folgendermaßen vor:

   a. Wählen Sie in der Dropdown-Liste „Gebietsschema (Standort)“ (Your locale (location)) einen Eintrag.

   b. Wählen Sie im Bereich „Spracheinstellungen für das System“ (Language settings for the system) eine Sprache.

   c. Klicken Sie auf „Standard festlegen“ (Set default).

5. (Optional) Wählen Sie die gewünschten Optionen auf den anderen Registerkarten des Dialogfelds „Ländereinstellungen“ (Regional Options).
6. Klicken Sie auf die Registerkarte „Eingabe“ (Input Locales).



7. Wählen Sie im Bereich „Eingabegebietsschemas“ (Installed input locales) eine Sprache.
8. Ist die gewünschte Sprache nicht aufgeführt, klicken Sie auf „Hinzufügen“ (Add) und wählen ein Eingabegebietsschema und ein Tastaturlayout für die Sprache.
9. Klicken Sie auf „Als Standard“ (Set as Default).
10. Klicken Sie auf „Übernehmen“ (Apply). Wenn Sie weitere Dateien installieren müssen, werden Sie aufgefordert, eine CD-ROM einzulegen.

11. Klicken Sie auf „OK“.

    Das Dialogfeld „Erforderliche Dateien“ (Files Needed) wird geöffnet.

12. Folgen Sie den Anweisungen und klicken Sie auf „OK“.

13. Wenn die ausgewählte Sprache in der Taskleiste angezeigt werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Sprachanzeige aktivieren (Taskleiste)“ (Enable indicator on taskbar).

14. Klicken Sie auf „OK“.

15. Starten Sie das System neu.

Tastenzuordnung für fremdsprachige Tastaturen

Wenn Sie die Avid-Anwendung mit einer anderen Ländereinstellung starten, wird automatisch eine Tastatureinstellung für diese Sprache erstellt. Sie können das Tastaturlayout anzeigen, indem Sie in der Scroll-Liste „Einstellungen“ (Settings) auf die entsprechende Tastatureinstellung klicken.

Die Standard-Tastaturlayouts von Avid für Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch und Spanisch werden den Zeichen auf der tatsächlichen Tastatur korrekt zugeordnet. Wenn Sie eine andere Sprache verwenden, stimmt die Anzeige in der Keyboard-Palette eventuell nicht mit dem Layout der tatsächlichen Tastatur überein. Mit der Schaltfläche „Tastenzuordnung für fremdsprachige Tastaturen“ (Foreign Keyboard Mapping) in der Keyboard-Palette können Sie die richtigen Zeichen in der Keyboard-Palette anzeigen.

Die Funktion „Tastenzuordnung für fremdsprachige Tastaturen“ (Foreign Keyboard Mapping) ist für Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch oder Spanisch nicht erforderlich.

So stellen Sie die Tastenzuordnung für eine Taste ein:

1. Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste „Einstellungen“ (Settings) auf „Tastatur“ (Keyboard).

   Die Keyboard-Palette wird geöffnet.

2. Vergleichen Sie das Layout mit Ihrer tatsächlichen Tastatur.

   Stimmen manche Zeichen nicht überein, können Sie das in der Keyboard-Palette angezeigte Layout ändern.

3. Klicken Sie auf „Tastenzuordnung für fremdsprachige Tastaturen“ (Foreign Keyboard Mapping).

4. Klicken Sie auf die Taste, die in der Keyboard-Palette geändert werden soll.

   Die Taste wird blau.

5. Drücken Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur.

   Das Bild in der Keyboard-Palette passt sich an die Tastatur an und die geänderte Taste bleibt blau.

Jede Sprache enthält eine Anzahl von Tasten, die keiner Funktion der Avid-Anwendung zugeordnet sind. Diese werden als „tote“ Tasten bezeichnet. Sie können diesen toten Tasten keine Funktionen zuordnen. Falls Sie dies versuchen, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

Verschieben älterer Projekte in diese Version (nur Windows)

CleanEncode ist ein Dienstprogramm, das die Zeichenkodiermethode für Dateinamen von „MacRoman“ in „ANSI“ und umgekehrt ändert. Wenn Sie ältere Projekte in diese Version unter Windows verschieben, müssen Sie die ältere Kodierung „MacRoman“ eventuell mit CleanEncode in „ANSI“ ändern.

CleanEncode ist für Kunden mit Windows-Systemen gedacht, auf die die folgenden Bedingungen zutreffen:

- Sie verwenden Sonderzeichen zum Benennen von Projekten, Bins, Bändern oder anderen Avid-Metadaten. Dazu gehören Zeichen, die im ASCII-Zeichensatz einen Wert über 127 haben. Solche Zeichen kommen häufig in westeuropäischen Sprachen vor (z. B. Zeichen mit Akzent: â oder ê).
- Sie planen, Projekte aus den folgenden Avid-Anwendungen (nur Windows) in die aktuelle Version zu verschieben:
  - Avid Media Composer oder Film Composer v11.5 oder früher
  - Avid Symphony v4.5 oder früher
  - Avid Xpress v5.5 oder früher
  - Avid NewsCutter v3.5 oder früher
  - Avid Xpress DV 3.5 oder früher
  - MediaManager Release 3.5 oder früher
  - TransferManager Release 2.0.5 oder früher

Vollständige Anweisungen zur Verwendung von CleanEncode finden Sie in der Datei „CleanEncodeGuide.pdf“. Diese Datei befindet sich im Ordner „Utilities\CleanEncode“.

*Wenn Sie mithilfe von CleanEncode die Dateien im Ordner „OMFI MediaFiles“ verarbeiten, löschen Sie nach der Ausführung von CleanEncode die Datenbankdateien *.pmr und *.mdb und starten die Avid-Anwendung wieder. Dadurch wird sichergestellt, dass die Avid-Anwendung die konvertierten Namen erkennt.*

Wenn Sie eine Avid Unity MediaNetwork-Workgroup auf MediaNetwork v3.2 aktualisieren, konvertiert MediaNetwork die Zeichen der Dateinamen automatisch in das Format Unicode™. Wenn Sie Avid-Dateien aus den oben aufgeführten Versionen in ein vorhandenes System mit MediaNetwork v3.2 verschieben möchten, wenden Sie CleanEncode auf die Dateien an, bevor Sie sie in das Netzwerk verschieben.

Empfehlungen und Einschränkungen

In diesem Abschnitt werden Empfehlungen und Einschränkungen zum Einsatz der Unterstützung internationaler Zeichen im Avid-System beschrieben.

Avid unterstützt Englisch und ein weiteres Gebietsschema

Vergewissern Sie sich, dass die Avid-Projekte keine Zeichen aus mehreren Gebietsschemas enthalten. Suchvorgänge, bei denen Zeichenfolgen verglichen werden, funktionieren eventuell nicht ordnungsgemäß, wenn Sie Dateinamen aus verschiedenen Gebietsschemas kombinieren.

Innerhalb einer Workgroup müssen alle Systeme im Netzwerk entweder auf Englisch oder auf ein einheitliches anderes Gebietsschema eingestellt sein.

Eingeben von ASCII-Zeichen auf Double-Byte-Systemen

Die folgenden Einschränkungen gelten für Kunden, die mit Double-Byte-Betriebssystemen (zwei Byte) arbeiten: Wenn Sie Projekte, Bins, Bänder oder andere Avid-Elemente mit ASCII-Zeichen benennen, verwenden Sie Single-Byte-Zeichen. Wenn Sie Double-Byte-Zeichen verwenden, werden zwischen den Zeichen und den Namen eventuell zusätzliche Leerzeichen eingefügt und die Namen werden möglicherweise nicht von anderen Systemen erkannt.

Bei Betriebssystemen mit Double-Byte-Zeichensystemen kann der Benutzer i. d. R. zwischen Single- und Double-Byte-ASCII-Zeichen umschalten. Verwenden Sie möglichst Single-Byte-Zeichen zum Eingeben von ASCII-Text.

EDL-Manager speichert diakritische Zeichen oder chinesische Schriftzeichen nicht

Sie können diakritische Zeichen und chinesische Schriftzeichen im EDL-Manager zwar anzeigen, die Zeichen bleiben aber nicht erhalten, wenn Sie eine EDL speichern und erneut öffnen. Dies ist auch der Fall, wenn Sie die Datei auf dem Desktop oder eine RT-11-formatierte Diskette speichern. Wenn Sie eine EDL aus den Sequenzen erzeugen und speichern möchten, müssen Sie die Bänder mit ASCII-Namen bezeichnen.

Benutzer, die EDLs verwenden, kopieren die EDL oft auf eine RT-11-formatierte Diskette. Der Zeichensatz des Formats RT-11 ist stark eingeschränkt: A-Z (nur Großbuchstaben), 0-9, Leerzeichen und $.

Beim Benennen von Avid-Elementen zu vermeidende Zeichen

Verwenden Sie das japanische Yen-Symbol im ASCII-Zeichensatz nicht. Das System konvertiert das Symbol in einen Backslash, was Probleme mit Pfadnamen verursachen kann.

Verwenden Sie die Zeichen „Y-Akut“ und „Y-Trema“ nicht. Das System erkennt das Zeichen „Y-Akut“ nicht, was Probleme bei der Dateierkennung verursachen kann. Das System zeigt das Zeichen „Y-Trema“ eventuell nicht ordnungsgemäß an.

Verwenden Sie beim Benennen eines Mac OS X-Computers Single-Byte-ASCII-Zeichen ohne Leerzeichen. Der Name wird in PMR-Dateien (im Ordner „OMFI MediaFiles“) verwendet, wobei Nicht-ASCII-Zeichen Probleme verursachen könnten.

Wenn Sie Projekte von einem Macintosh- auf ein Windows-System verschieben möchten, vermeiden Sie Zeichen, die nicht sowohl im Zeichensatz „MacRoman“ und „Latin1 (ANSI)“ enthalten sind. Das Knowledge Center enthält zwei Dateien, die die Zeichen aufführt, die Sie vermeiden sollten:

- MacRoman Characters not in ANSI Encoding
- ANSI Characters not in MacRoman Encoding

So greifen Sie auf Dateien im Knowledge Center zu:

1. Rufen Sie www.avid.com auf.
2. Klicken Sie auf „Support“ und dann auf „Online Support“.
3. Klicken Sie unter der Überschrift „Avid Knowledge Center“ auf „Documentation“.

   Das Knowledge Center wird auf der Registerkarte „Documentation“ geöffnet.
4. Klicken Sie auf „International Character Support“.
5. Die Seite „International Character Support“ enthält Links zu den HTML-Dateien, die die Unterschiede zwischen den Zeichensätzen „MacRoman“ und „Latin-1“ zeigen.

Damit die Zeichen richtig in den HTML-Dateien angezeigt werden, müssen Sie eventuell den Web-Browser so einrichten, dass Zeichen im Format Unicode angezeigt werden.

So zeigen Sie Zeichen im Format Unicode in Internet Explorer an:

- Wählen Sie „Ansicht“ > „Codierung“ > „Mehr“ > „Unicode“ (UTF-8)“ (View > Encoding > More > Unicode (UTF-8)).

Anhang G

Arbeiten mit Broadcast Wave Format- (BWF-) Dateien

Die Avid-Anwendung unterstützt das Broadcast Wave Format (BWF), ein Standard-Audiodateiformat mit Unterstützung für Metadaten. Diese Metadaten können Aufnahmedatum, Szene und Take und andere Informationen zur Produktion enthalten.

Dieser Anhang enthält die folgenden Abschnitte:

- Unterstützung für BWF-Dateien
- BWF-Informationen in Bins
- Vorbereiten benutzerdefinierter BWF-Informationen
- Importieren und Synchronisieren von BWF-Dateien
- Erneutes Importieren von BWF-Dateien

Unterstützung für BWF-Dateien

Die Avid-Anwendung unterstützt alle BWF-Dateien, die den BWF-Spezifikationen entsprechen. In den Bin-Spalten werden immer einige BWF-Informationen angezeigt.

Sie können Avid-spezifische Kodierung verwenden, um zusätzliche Informationen hinzuzufügen. Die Produkte der folgenden Hersteller können diese zusätzlichen Informationen zur Verfügung stellen.

- Aaton
- Zaxcom
- Nagra
- Fostex

Avid-Anwendungen unterstützen 24-Bit-Audiodaten und bis zu 16 Spuren in einer Datei. Sie können die AutoSync™-Funktion zum Synchronisieren der Spuren verwenden. Mithilfe der Funktion „AutoSync“ können Sie auch Bild und Ton synchronisieren.

BWF-Informationen in Bins

Die folgenden Informationen zu BWF-Dateien werden stets in den Bin-Spalten angezeigt.

Bin-Spalte	BWF-Quelle
Clipname (Clip Name)	Importierter Dateiname. Falls Informationen zu Szene und Take vorhanden sind, wird ein Clipname mit dem Namen *Szene/Take* erstellt.
Band-ID (Tape ID)	Importierter Dateiname
Start	Der in der Datei festgelegte Start-Timecode
Aufnahmedatum (Shoot Date)	Das in der Datei festgelegte Ausgangsdatum
Bandname (Tape Name)	Wenn in der Datei kein Bandname festgelegt ist, wird anhand des Ausgangsdatums und des importierten Dateinamens ein Name erstellt.

Vorbereiten benutzerdefinierter BWF-Informationen

Zusätzliche Informationen können in den Bin-Spalten angezeigt werden, jedoch müssen diese Informationen in einem bestimmten Format kodiert sein. Das Aufzeichnungsgerät muss diese Informationen im Feld „BWF-Beschreibung“ (BWF Description) anzeigen und dabei die folgenden Informationspaare aus Stichwort und Wert verwenden:

*u*STICHWORT=*Daten*[CR/LF]

Syntax	Definition
u	Buchstabencode des Herstellers. Verwenden Sie den Buchstaben „u“, es sei denn, es wird von Avid ein anderer Buchstabe vorgeschlagen.
STICHWORT	Bezeichnung der Bin-Spalte
=	Beendet das Stichwort.
Daten	Informationen, die in der Bin-Spalte enthalten sein sollen.
[CR/LF]	(CR = Carriage Return, Wagenrücklauf / LF = Line Feed, Zeilenvorschub) Beendet die Daten.

Beispiel:

uSCENE=1A[CR/LF]

Nach dem Import zeigt dieses Informationspaar aus Stichwort und Wert „1A“ in der Spalte „Szene“ (Scene) der Bin an, in die die Szene importiert wurde.

In der folgenden Tabelle wird beschrieben, wie BWF-Informationen für bestimmte Bin-Spalten kodiert werden.

Bin-Spalte	BWF-Quelle
Kommentare (bearbeitbares Textfeld in der Skriptansicht der Bin, Comments)	*u*NOTE=*x,* wobei *x* Text ist.
Szene (Scene)	*u*SCENE=*x,* wobei *x* Text ist.
Take	*u*TAKE=*x,* wobei *x* Text ist.
Bandname (Tape Name)	*u*TAPE=*x,* wobei *x* Text ist. Wenn in der Datei kein Bandname festgelegt ist, wird anhand des Ausgangsdatums und des Dateinamens ein Name erstellt.
Spuren 1 bis 8	*u*TRK*n*=*x* wobei *n* die Spurnummer und *x* der Text ist.
Benutzer-Bits (benutzerdefinierte Spalte, User Bits)	*u*UBITS=*$hhhhhhhh* wobei *hhhhhhhh* die hexadezimale 32-Bit-Kodierung für die Benutzer-Bits ist.

Zusätzlich muss beim Zuweisen einer bestimmten Spurnummer der Dateiname auf *_n*, *-n* bzw. einen Leerschritt mit nachfolgendem *n* enden (*n* ist hierbei die Spurnummer). So erstellt beispielsweise die Datei „Orchestra_1.bwf“ das Audiomaterial auf Spur A1.

Mit der folgenden Syntax können Sie die Bildrate festlegen, wenn Sie die Anzeige eines Dialogfelds während des Imports vermeiden möchten:

`uFRAMERATE=`*`n`*`DF oder`
`uFRAMERATE=`*`n`*`ND`

wobei *nn* die Bildrate ist (25 oder 29,97 oder 30), „DF“ für „Drop-Frame“ und „ND“ für „Non-Drop-Frame“ steht.

Importieren und Synchronisieren von BWF-Dateien

Sie können BWF-Dateien 10- bis 12-mal schneller in eine Avid-Anwendung importieren, als dies mit der Echtzeiterfassung möglich wäre. Die Dateien behalten dabei ihre reine digitale Qualität für die Audionachbearbeitung. Grundlegende Informationen zum Importieren von Audiodateien finden Sie unter „Importieren von Dateien“ in der Hilfe.

Ist in der Datei während des Imports von BWF-Dateien im NTSC-Format keine Bildrate festgelegt, wird ein Dialogfeld eingeblendet, das abfragt, ob die Konvertierung 29,97 B/s oder 30 B/s bzw. Drop-Frame oder Non-Drop-Frame verwenden soll. Treffen Sie hier je nach Aufzeichnungsart des Audiomaterials eine Auswahl.

Nachdem Sie das Videomaterial aufgezeichnet haben, verwenden Sie die AutoSync™-Funktion, um Bild- und Audiomaterial oder mehrere Audiospuren zu synchronisieren. Wenn Sie in einem PAL-Projekt BWF-Dateien mit 24 B/s verwenden, müssen Sie die PAL-Methode 2 verwenden, bei der Bild und Ton separat aufgezeichnet werden.

Wenn Sie an einem 24p-Projekt im PAL-Format arbeiten, müssen Sie in einem zusätzlichen Schritt Bild und Ton synchronisieren.

So importieren und synchronisieren Sie BWF-Dateien:

1. Erstellen Sie ein Projekt auf der Grundlage des Zuspielmaterials.
2. Importieren Sie die Log-Datei und erfassen Sie das Videomaterial.
3. Importieren Sie die BWF-Datei in die gleiche Bin, in der Sie das Videomaterial aufgezeichnet haben.
4. Bei 24p-PAL-Projekten müssen Sie eine neue Bin-Spalte erstellen:
   a. Markieren Sie die Spalte mit dem Start-Timecode.
   b. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Duplizieren“ (Edit > Duplicate).
   c. Wählen Sie in der Liste den Eintrag „Aux TC 24“ und klicken Sie auf „OK“.
   d. Klicken Sie im Dialogfeld auf „Konvertieren“ (Convert).
   e. Blenden Sie die Spalte „Auxiliary TC1“ ein.

f. Markieren Sie die Spalte „Aux TC 24“ und kopieren Sie sie in die Spalte „Auxiliary TC1“.

Verwenden Sie „Auxiliary TC 1“ nur als Synchron-Referenzpunkt für AutoSync. Verwenden Sie ihn nicht zum Daten-Tracking oder zur EDL-Erstellung.

Verwenden Sie die Spalte „Aux TC 24“, um für das Audiomaterial eine EDL mit 24 Bildern zu erstellen. Verwenden Sie die Spalte „Film TC“, um eine EDL mit 24 Halbbildern für das Videomaterial zu erstellen. Dieses Timecode-Feld stellt den Video-Timecode von HD-Video dar, das in SD-Video konvertiert wurde.

5. Vergewissern Sie sich, dass die gleiche Syntax in der Spalte „Aufnahmedatum“ (Shoot Date) verwendet wird. Einige BWF-Dateien verwenden das Format „2003/10/03“ als Aufnahmedatum, während einige ALE-Dateien das Format „2003-10-03“ verwenden. Dieses Feld wird als Teil des AutoSync-Vorgangs verwendet, um die Eindeutigkeit des Timecode sicherzustellen. Sie haben folgende Möglichkeiten, um das Problem zu beheben:

   - Ändern Sie das Format eines Clipsatzes manuell, um es auf den anderen anzupassen.
   - Falls Sie die Informationen benötigen, erstellen Sie eine benutzerdefinierte Spalte, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Duplizieren“ (Edit > Duplicate), um die Informationen in die benutzerdefinierte Spalte zu kopieren und löschen Sie die Spalte „Aufnahmedatum“ (Shoot Date).

6. Markieren Sie die Bild- und Audioclips und wählen Sie „Bin“ > „AutoSync“.
7. Bei 24p-PAL-Projekten müssen Sie „Auxiliary TC1“ als Synchronpunkt verwenden. Verwenden Sie bei anderen Projekten den Start-Timecode.

   Die Avid-Anwendung erstellt neue Subclips mit synchronisiertem Bild und Ton, die zur Bearbeitung verwendet werden können.

Erneutes Importieren von BWF-Dateien

Sie können BWF-Dateien auf die gleiche Weise wie andere Audiodateien erneut importieren. Sie können Audiomaterial auch in einem Batch-Prozess von einem Zuspielband erfassen, da die Clips mit einem Bandnamen verknüpft sind. Weitere Informationen zum erneuten Importieren und der Batch-Erfassung von Dateien finden Sie unter „Erneutes Importieren von Dateien“ und „Batch-Erfassung von geloggten Clips“ in der Hilfe.

Index

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y

Numerische Einträge

3x3-Durchschnittsermittlung
  Pipettenoption einstellen 40
8-Bit-Einheiten 99

A

AIFF-C (Dateiformat)
  Beschreibung 161
  Option im Dialogfeld „Audio-Projekteinstellungen“ 26
Alias (Dateiformat)
  Importspezifikationen 151
  Kurzbeschreibung 148
Allgemeine Einstellungen 79
Alpha-Kanal
  Definition 151
  hinzufügen zu Grafik 150
  in importierter Animation 158
  Unterstützung in Grafikformat 151
Alpha-Kanal (Optionen in „Importeinstellungen“) 83
Analogsynthesizer-Effekte 123
Anschließen
  USB-auf-Seriell-Adapter 186
  USB-Hub 185
  USB-zu-MIDI-Konverter 187
  Yamaha 01V-Mixer 190
Anti-Aliasing von Bildern 150
Audio
  Ausgang 28
  Dateiformate (Audio-Projekteinstellungen) 26
  ein- und ausblenden 27, 28
  Eingabequellen 29
  Eingangspegel anpassen 28
  Master-Lautstärke 29
  Mix-Modi auswählen 30
  synchron 26
  überblenden 27
  Überblendverfahren 28
Audio Gain Automation
  Treiber-Software installieren (Macintosh) 193
  Treiber-Software installieren (Windows) 192
  USB-zu-MIDI-Software konfigurieren 192
Audiodateiformate
  Optionen 26
Audiodateiformate, Beschreibung 161
Audioeingabe
  Quellen 29
Audioeingangspegel
  anpassen 28
Audio-Projekteinstellungen
  Audiodateiformate 26
Audio-Sample-Rate
  Optionen 25
AudioSuite-Plug-Ins 109

BNR (Broadband Noise Reduction) 121
Compressor 124
DC Offset Removal 138
D-fx Chorus 112
D-fx Chorus (Parameter für) 112
D-fx Flanger 114
D-fx Flanger (Parameter für) 114
D-fx Multi-Tap Delay 119, 120
D-fx Multi-Tap Delay (Parameter für) 119
D-fx Ping-Pong Delay (Parameter für) 120
D-fx und D-Fi-Plug-Ins 123
Digidesign D-Fi 123
Duplicate 134
D-Verb 116
D-Verb (Parameter für) 117
EQ 132
Expander-Gate 129
Focusrite d3 122
Gain 137
Gate 131
Haupt-Plug-Ins 110
Invert 134
Limiter 127
Maxim 122
Mod Delay 135
Normalize 136
Pitch Shift 144
Reverse 138
Signal Generator 138
Time Compression Expansion 139
unterstützte 110, 123
Zugriff 110
Audioüberblendung 27
Ausgang
Audio 28
optisch 28
Ausgangs-Gain 29
Automation Gain
Fader anschließen 182
Fader-Controller oder Mixer testen 194
Automatisches Öffnen eines Projekts 88
Automatisches Speichern (Optionen in Bin-Einstellungen) 32
Avid Attic-Dateien (Einstellung unter Bin-Einstellungen) 32
Avid DV-Codec, exportieren mit 52, 53
Avid MCXpress für Windows NT, Dateien importieren 163
Avid Unity-Netzwerk
Arbeitsbereiche zuweisen 94
AVI-Dateien
Beschreibung des Formats 157
Import- und Exportspezifikationen 160
Avid-Codec für QuickTime
Importspezifikationen 159
Avid-Dateien für QuickTime 159
Avid-Log-Dateien
benutzerdefinierte Überschriften 173
Clipdaten 176
Dateneinträge 176
erstellen 169
Formatierungsrichtlinien 170
globale Überschriften 171
importieren 169
mit Texteditor erstelltes Beispiel 179
Spezifikationen 170
Standardüberschriften 172

B

Backup (Optionen in Bin-Einstellungen) 32
Bandmaschineneinstellungen
Optionen 43
Preroll (Option) 43
Schnell anfahren (Option) 43
Benutzerdefinierte Farben
Optionen für die Benennung 39
Benutzerdefinierte Überschriften
in Avid-Log-Dateien 173

Bewegungseffekte
Renderoptionen 94
Bildaktualisierungsoptionen 39
Bildgröße bei Vollbildanzeige, Definition 150
Bin (Einstellungen) 32
Automatisches Speichern (Optionen) 32
Avid Attic-Dateien (Einstellung) 32
Backup-Optionen 32
BMP (Dateiformat)
Beschreibung 148
Importspezifikationen 151
weitere Exportoptionen 73
BNR-Plug-In 121
BWF- (Broadcast Wave Format-) Dateien
benutzerdefinierte Informationen 229
Beschreibung 227
Bin-Spalten 228
erneut importieren 233
Importieren und Synchronisieren 231
Unterstützung 227

C

CCIR-Videopegel, Importeinstellungen 83
Chyron (Dateiformat)
Importspezifikationen 151
Kurzbeschreibung 148
Cineon (Dateiformat)
Importspezifikationen 152
Kurzbeschreibung 148
weitere Exportoptionen 74
Clipdaten
in Avid-Log-Dateien 176
Codecs
DV 52, 53
Color Match (Steuerelement)
3x3-Durchschnittsermittlung von Pixeln, Einstellung 40
Compressor (AudioSuite-Plug-In) 124

D

Dateien
Spezifikationen zum Importieren von Animationen 157
Spezifikationen zum Importieren von Grafiken 150
Spezifikationen zum Importieren von OMFI 162
Dateneinträge
in Avid-Log-Datei 176
DC Offset Removal (AudioSuite-Plug-In) 138
Definieren
Maßeinheiten 99
D-fx Chorus (AudioSuite-Plug-In)
Beschreibung 112
Parameter 112
D-fx Flanger (AudioSuite-Plug-In)
Beschreibung 114
Parameter 114
D-fx Multi-Tap Delay (AudioSuite-Plug-In)
Beschreibung 119, 120
Parameter 119
D-fx Ping-Pong Delay (AudioSuite-Plug-In)
Parameter 120
Dialogfelder
Audio-Exporteinstellungen 71
Exporteinstellungen 47
QuickTime-Referenz (Einstellungen) 49
Digidesign D-Fi (Plug-Ins) 123
Dominanz (Option in „Importeinstellungen“) 82
Duplicate (AudioSuite-Plug-In) 134
Duplikatserkennung 104
DV Audio Pattern 26
DV-Codec 52, 53
D-Verb (AudioSuite-Plug-In)
Beschreibung 116
Parameter 117

E

Ein- und Ausblenden von Audio 27
Eingangs-Gain 28
Eingangspegelregler 28
Einstellungen
  Audio-Export 71
  Audioprojekt, DV Audio Pattern 26
  Export 47
  importieren 80
  OMFI-Export 64
  QuickTime-Referenzexport 49
  Timeline 102, 103
EQ (AudioSuite-Plug-Ins) 132
ERIMovie (Dateiformat)
  Beschreibung 157
  Importspezifikationen 158
  weitere Exportoptionen 74
Erstellen
  Avid-Log-Dateien 169
Expander-Gate (AudioSuite-Plug-In) 129
Exporteinstellungen
  Videokomprimierungsoptionen 69
Exporteinstellungen,
  Videokomprimierungsoptionen 69
Exportieren
  Grafikdateien, Spezifikationen 150
  Targa-Dateien 76
  Wavefront-Dateien 77
  YUV-Dateien 77
Exportieren von Dateien
  mit Avid DV-Codec 52, 53
Externe Fader
  testen 199
Externe Fader-Controller
  anschließen an ein System 192
  Fehlerbehebung bei Verbindungen 197
  Schnittstellen wechseln (Macintosh) 196
  Schnittstellen wechseln (Windows) 195
  Verbindungen testen 194

F

Fader, anschließen an ein System 181, 182, 199
Fader-Controller
  JL Cooper anschließen 188
FaderMaster Pro 199
FaderMaster Professional-Fader-Controller
  anschließen 192
Farbtiefe, Definition 151
Focusrite d3 (Plug-In) 122
Framestore (Dateiformat)
  Beschreibung 148
  Importspezifikationen 152

G

Gain (AudioSuite-Plug-In) 137
Gate (AudioSuite-Plug-In) 131
Globale Überschriften
  in Avid-Log-Datei 171
Grafikdateien (Bilddateien)
  empfohlene Halbbildeinstellungen 166
  Halbbildominanz 164

H

Halbbilddominanz (Option in
  „Importeinstellungen“) 82
Halbbildominanz 164
Handles für Duplikatserkennung (Option in
  Timeline-Einstellungen) 104
Haupt-Plug-Ins in AudioSuite 110, 124

I

IFF (Dateiformat)
  Importspezifikationen 152
  Kurzbeschreibung 148

Importeinstellungen
Alpha-Kanal (Optionen) 83
CCIR-Videopegel 83
Dominanz (Optionen) 82
RGB-Grafikpegel 83
Seitenverhältnis (Optionen) 81
Importieren
Animationsdateien 157
Grafikdateien 150
OMFI-Dateien 152, 162
Targa-Dateien 155
TIFF-Dateien 156
Wavefront-Dateien 156
XWindows-Dateien 156
YUV-Dateien 157
Importspezifikationen für Animationsdateien 158
Importspezifikationen für PICS-Folge 158
Invert (AudioSuite-Plug-In) 134

J

JL Cooper FaderMaster Pro MIDI Automation-Controller
Kurzbeschreibung 182
testen 199
verkoppeln 202
verwenden 199
JL Cooper MCS-3000X MIDI Automation-Controller
Kurzbeschreibung 182
testen 199
verkoppeln 202
verwenden 199
JPEG (Dateiformat)
Importspezifikationen 152
Kurzbeschreibung 148
weitere Exportoptionen 74

K

Konfigurieren
externe Fader oder Mixer 181
Koppeln
mehrere Spuren auf einem externen Fader 202

L

Lautstärke
Einstellungen umgehen 30
Limiter (AudioSuite-Plug-In) 127

M

Maßeinheiten
definieren für sichere Farben 99
Maxim (Plug-In) 122
MCS-3000X-Fader 199
Snap-Modus 201
Tasten 200
MCS-3000X-Fader-Controller
anschließen 192
MIDI-Konverter
anschließen 187
Millivolt (mVolts) 99
Mixer
anschließen 192
Yamaha 01V anschließen 190
Mixer, anschließen an ein System 181
Mix-Modus-Auswahl 30
Mod Delay (AudioSuite-Plug-Ins) 135
mVolts (Millivolt) (Einheiten) 99
MXF (Format)
Beschreibung 93, 164

N

Normalize (AudioSuite-Plug-In) 136
NTSC-Bildauflösung für importierte Dateien 151

O

Öffnen eines Projekts, automatisch 88
OHCI
    Audio-Projekteinstellung 29
OMFI (Dateiformat), Beschreibung 148
OMFI-Dateien
    Importspezifikationen 152, 162
    weitere Exportoptionen 75

P

PAL-Bildauflösung für importierte Dateien 151
Passthrough Mix-Tool
    Audio-Projekteinstellungen (Dialogfeld) 29
PCX (Dateiformat)
    Beschreibung 148
    Importspezifikationen 153
Photo CD (Dateiformat)
    Importspezifikationen 153
    Kurzbeschreibung 148
Photoshop (Dateiformat)
    Beschreibung 149
    Importspezifikationen 153
    weitere Exportoptionen 75
PICS-Folge, Importspezifikationen 158
PICT (Dateiformat)
    Beschreibung 149
    Importspezifikationen 154
    weitere Exportoptionen 75
Pipette
    3x3-Durchschnittsermittlung von Pixeln, Einstellung 40
    Optionen 40
Pitch Shift (AudioSuite-Plug-In) 144
Pixar (Dateiformat)
    Beschreibung 149
    Importspezifikationen 154
PNG (Dateiformat)
    Beschreibung 149
    Importspezifikationen 154
    weitere Exportoptionen 75
Preroll (Option in Bandmaschineneinstellungen) 43
Projekte
    automatisch öffnen 88

Q

QRT (Dateiformat)
    Beschreibung 149
    Importspezifikationen 154
QuickTime (Dateiformat), Import- und Exportspezifikationen 159
QuickTime-Filmdateien
    exportieren mit Avid DV-Codec 53
QuickTime-Filmexport 57
QuickTime-Referenzfilmdateien
    exportieren mit Avid DV-Codec 52

R

Rendereinstellungen
    Optionen 94
Rendern
    Bewegungseffekte 94
Rendition (Dateiformat)
    Beschreibung 149
    Importspezifikationen 154
Reverse (AudioSuite-Plug-In) 138
RGB-Grafikpegel, Importeinstellungen 83
RGB-Werte
    Bezugsschwarz und Bezugsweiß 99

S

Sample-Größe einer Audiodatei 26
Sample-Rate
fehlerhafte anzeigen 27
konvertieren 27
Konvertierungsqualität ändern 27
mischen 27
Optionen 25
Schnell anfahren (Option im Dialogfeld Bandmaschineneinstellungen) 43
Seitenverhältnis (Optionen in „Importeinstellungen“) 81
SGI (Dateiformat)
Beschreibung 149
Importspezifikationen 154
weitere Exportoptionen 76
Shot Log-Dateien
Spezifikationen für Avid-Log-Dateien 169
Sichere Farben
Maßeinheiten definieren 99
Signal Generator (AudioSuite-Plug-In) 138
Softimage (Dateiformat)
Beschreibung 149
Importspezifikationen 155
Soloschalten von Systemkanälen 207
Spaltenüberschriften
in Avid-Log-Datei 172
Spezifikationen
Avid-Log 170
Spuren
verkoppeln auf einem externen Fader 202
Standardüberschriften
in Avid-Log-Dateien 172
Steuerspur einstellen, Streams mit Steuerspur exportieren 57
Stream mit Steuerspur, exportieren als 57
Sun Raster (Dateiformat)
Beschreibung 149
Importspezifikationen 155
Systemkanäle, soloschalten 207

T

Targa (Dateiformat)
Beschreibung 149
Importspezifikationen 155
weitere Exportoptionen 76
Texteditoren
Avid-Logs erstellen 169
Textverarbeitung
Avid-Logs erstellen 169
TIFF (Dateiformat)
Beschreibung 149
Importspezifikationen 156
weitere Exportoptionen 76
Time Compression Expansion (AudioSuite-Plug-In) 139
Timecode
Standard-Start 79
Timeline
Einstellungen, Anzeige (Registerkarte) 102
Einstellungen, Bearbeiten (Registerkarte) 103
Handles für Duplikatserkennung (Option) 104
Tools
Passthrough Mix 29
Transparenz, einem Grafikbild hinzufügen 150

U

Überblenden von Audio 27
Umgehen der Lautstärkeeinstellungen 30
USB-auf-Seriell-Adapter 186
USB-Hub 185
USB-zu-MIDI-Konverter 187
Fehlerbehebung bei Verbindungen 197
Installation testen 194
Schnittstellen wechseln (Macintosh) 196
Schnittstellen wechseln (Windows) 195
Software konfigurieren 192
Treiber-Software installieren (Macintosh) 193
Treiber-Software installieren (Windows) 192

V

Videokomprimierung (Optionen in „Exporteinstellungen“) 69

W

WAVE (Dateiformat)
Beschreibung 161
Option im Dialogfeld „Audio-Projekteinstellungen“ 26
Wavefront (Dateiformat)
Beschreibung 149
Importspezifikationen 156
weitere Exportoptionen 77

X

XWindows (Dateiformat)
Beschreibung 149
Importspezifikationen 156

Y

Yamaha 01V-Digitalmixer
anschließen 192
Avid-Anwendung starten 205
Beschreibung 203
Betriebshinweise 206
initialisieren 204
konfigurieren 205
Kurzbeschreibung 182
testen 199
verkoppeln 202
verwenden 199
Yamaha 01V-Mixer 190
YUV (Dateiformat)
Beschreibung 149
Importspezifikationen 157
weitere Exportoptionen 77